平成8年8月9日発行（隔週金曜日発行）
第12巻第14号（通巻253号）
昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミリーコンピュータ Magazine

改題創刊第3号!!

ファミマガ64

1996 NO. 3
8月9日号
590YEN



■エニックスの N64画面大量公開
ワンダープロジェクトJ2
コルロの森のジョゼット

センター中綴じ企画
スーパーマリオ64
エクセレント攻略ブック
コース10〜13完全攻略
宮本茂 直撃インタビュー

徹底攻略
スターオーシャン
エナジーブレイカー
海のぬし釣り

SFC新作
スーパーパワーリーグ4
忍たま乱太郎すぺしゃる
ミニ四駆シャイニングスコーピオン
赤ずきんチャチャ

52ページ別冊付録
第6章までをMAPで先行攻略
大貝獣物語II
幻大陸シェルドラド 探索の書

GREAT STRATEGY EXPERT WWII

大戦略エキスパートWWⅡ
WAR IN EUROPE

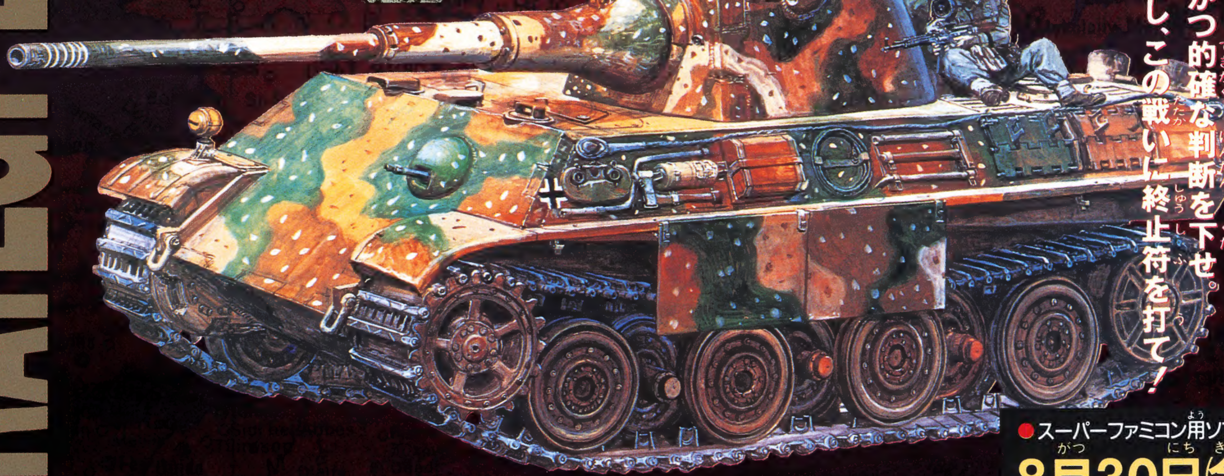
STF

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

『大戦略エキスパートWWⅡ ～War in Europe～』は、第二次世界大戦(1939～1945年)を舞台に繰り広げられるウォーシミュレーションゲーム。
君はドイツ帝国軍を統率する指揮官となり、自軍を勝利へ導くために戦略を練り、戦闘を開始するのだ。







勝利を君の手に・・・。

地形や戦況を把握し、冷静かつ的確な判断を下せ。空を、海を、そして地上を制し、この戦いに終止符を打て！凱旋の日を心から待つ・・・。

●スーパーファミコン用ソフト
8月30日㈮発売
価格：¥9,800(税別)

もうすぐ、進化を遂げた新『大戦略エキスパート』が体験できる.!!

SA-1(高速アクセラレータ)対応で、スピーディかつ快適なプレイ環境を実現！

前作『大戦略エキスパート』と比較して、2倍以上の思考速度を実現。また、行動可能な部隊のみを選んで表示する機能やマップ上の部隊に直接移動できる機能など、便利な機能群を満載。本格的ウォーシミュレーションを快適な環境でプレイできます。

史実とは違った展開を楽しめるシナリオモードを搭載！

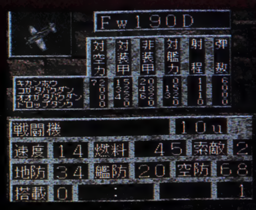
マップごとにプレイするシナリオモードとして、キャンペーンモードの40枚すべてのマップと『大戦略』シリーズ伝統のマップ「アイランド・キャンペーン」をそれぞれ楽しむことができます。このシナリオモードでは設定を変え、ドイツ帝国以外の国をプレイすることや人間同士の対戦なども可能です。

戦いの舞台は、第二次世界大戦のヨーロッパ！

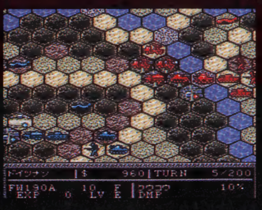
第二次世界大戦当時、実際に使用された兵器が、全部で152種類登場。キャンペーンモードでは、それらのユニットがゲーム進行に合わせて新兵器として登場します。

全40マップ！手ごたえ十分のキャンペーンモード！

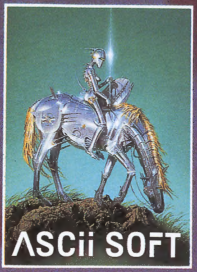
キャンペーンは「西部戦線」(20マップ)、「東部戦線」(20マップ)の2モードからなり、手ごたえ十分の全40マップを用意。「西部戦線」は、1939年ドイツのポーランド侵攻から1945年ドイツ敗北目前のルール地方の戦いまで、「東部戦線」は1941年ドイツのギリシャ・ユーゴスラビア侵攻から1945年のベルリン陥落までの20マップを戦っていきます。







ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー



WIZARDRY®

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

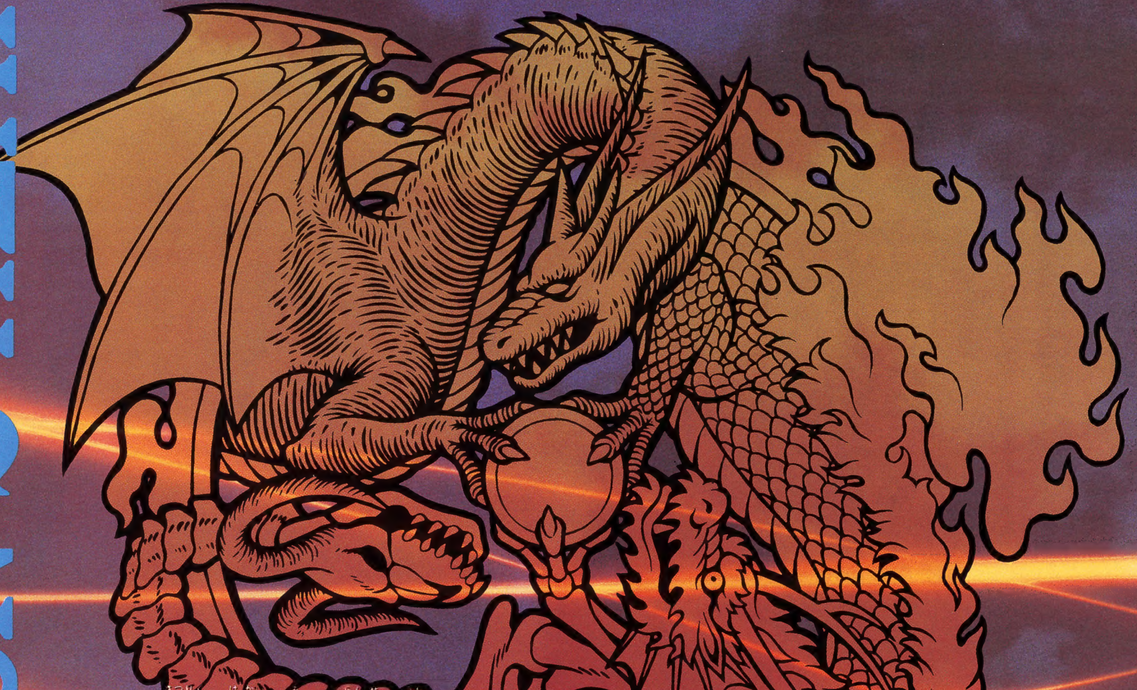
ウィザードリィ・外伝IV(フォー)

S1F
SUPER TURBOFILE

胎魔の鼓動 たいまのこどう

THROB OF THE DEMON'S HEART

遥か東方の地で、神秘の戯曲が幕をあける。



殺戮と破壊に満ちた乱世を憂い、
神はかつて、三種の神器を以て魔族を封印し、
世を鎮めたという。
そして、再び乱世の時が巡りし今、
穏やかな日々を取り戻すべく、冒険者たちは、
三種の神器が眠る3つの塔へ向かう…。





●スーパーファミコン用ソフト
9月20日㈮発売
価格:¥8,000(税別)

- なんと舞台は東洋!新たなウィザードリィ・ワールドの誕生だ!
- 特徴豊かな3つの塔で、壮大なマルチシナリオが展開!
- 450種2000パターンの、手強いモンスターが行く手を阻む!
- 両手に武器で、戦闘はますます激しく過熱する!
- ビギナー専用、レベル4からのハンデ・スタートあり!
- 『ウィザードリィ・外伝III』のキャラを転生可能!
- マニュアルいらずの、オンラインマニュアル採用!
- 職業によって異なる多種多彩な魔法!
- あらゆる面でパワーアップ!面白さもグレードアップ!

大量データ保存OK!



スーパーファミコン専用バッテリーバックアップメモリー
ターボファイルツイン
標準小売価格7,500円(税別)
※単三電池2本使用(別売)

ラクラク片手操作!



RPG・シミュレーション用片手コントローラ
アスキーグリップ
標準小売価格2,480円(税別)

※ターボファイルツインは 1F マークおよび、S1F マークのついたスーパーファミコン用ソフトのみに対応しています。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

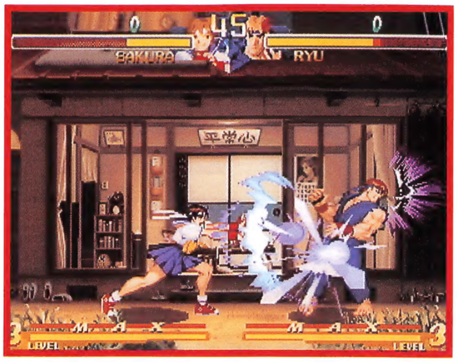
『ウィザードリィ・外伝IV 胎魔の鼓動 ドラマCDスペシャル!』(CDシングル) 発売・販売:東芝EMI

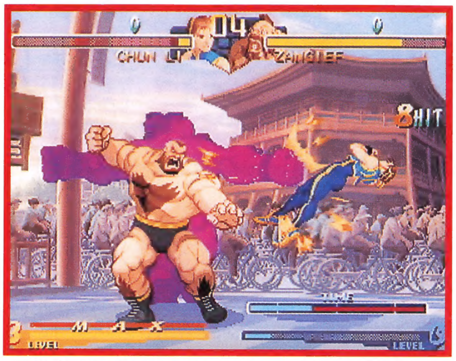
第1景 運命之邂逅	第2景 地底之決闘	第3景 快晴之門出
絶賛発売中!	8月7日発売	9月4日発売
TYDY-2075 ¥1,000(税込)	TYDY-2076 ¥1,000(税込)	TYDY-2080 ¥1,000(税込)


リュウに…
もう一度会いたい。

CAPCOM®

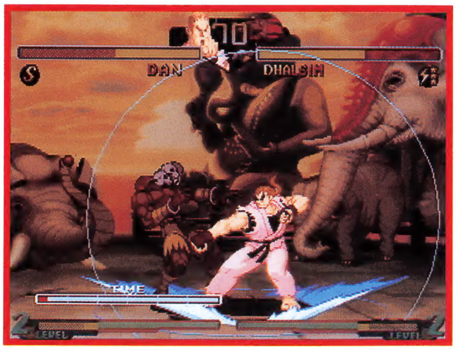
夏に、さくら咲く。





※画面はプレイステーション版開発中のものです。





※画面はセガサターン版開発中のものです。

●スーパーコンボの究極進化システム〈オリジナルコンボシステム〉搭載！自分だけのオリジナル戦略を作り勝利を勝ち取れ！

●すべての格闘家がここに集結！プレイヤー総勢18人の壮絶なバトルが繰り広げられる！

●洗練されたゲームシステム！格闘の原点はここに極まる。

STREET FIGHTER ZERO 2®

ストリートファイターZERO2

あらたなる格闘の原点。新登場！

PlayStation　SEGASATURN　SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

プレイステーション／セガサターン／スーパーファミコン

PS '96年8月9日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SS '96年9月14日発売予定
標準価格5,800円(税別)

SFC '96年9月下旬発売予定
予定価格7,800円(税別)



株式会社カプコン® 〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
CAPCOM FAX通信 03-5950-4820 ☆最新ソフト、攻略テクニック、イベント情報満載・24時間受付☆
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040
名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
●カプコン・ホームページ 最新ソフト情報はインターネットでチェック！ http://www.capcom.co.jp/

東京ゲームショウ'96
1996年8月22日(木)～24日(土)
会場：東京ビッグサイト(東京都江東区有明)

カプコンは、セレッソ大阪の運営に参画しています。
©1994 OSAKA F.C.

TRY NEXT

1996 8月9日号 No.3

CONTENTS ファミマガ64

特別付録

◆役立ち確実!! マップどっさり、データギッシリの冒険手帳

大貝獣物語II 幻大陸シェルドラド探索の書

N64 51 ◆ミスターマリオ・宮本茂さんへのインタビューもガツーンと6ページ

スーパーマリオ64 EXCELLENT攻略ブック 巻中スペシャル

43 FAMIMAGA64 RANKING BOX ファミマガ64ランキングボックス

47 サテラビューステーション

75 リーダーズランキング'96 スーパーマリオ64出張版

78 ダビスタ96 最強馬の殿堂

80 ファミマガジャーナルR

82 読者プレゼント

101 スーファミターボ HEAD LINE

102 RGBマニアック

112 ◆ハドソンの中本常務を直撃!! 3Dスティックでプレイヤーの心理を読む!?

ハドソンN64開発レポート

104 超ウルトラ技

〈金コイン技〉スーパーマリオ64・残り人数大増殖〈銀コイン技〉スーパーマリオ64・スライダーの隠し通路〈銅コイン技〉ルドラの秘宝・教会の隠しイベント ほか

116 超新ロックオン&ホーミング

ウイニングポスト2 プログラム'96／パチ夫くん ゲームギャラリー／任天堂N64ソフト年内発売スケジュール決定 ほか

122 新作ゲームカレンダー

次号予告、すごいへべれけ、カレンダー早耳情報

●ウル技に関する質問は☎022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は☎03-3573-8633

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜から金曜の午後4時から6時の間、左記の番号で受け付けています。質問は本誌に書いてある内容に対することに限ります。ゲームの解答やヒントについては答えていません。

ゲーム別さくいん

●ニンテンドウ64

ウェーブレース64 ……120
エフゼロ64 ……121
カービィのエアライド(仮称) ……121
Cu-On-Pa ……18
クライマー(仮称) ……121
ゴールデンアイ007 ……121
ゴルフ(仮称) ……121
スーパーマリオ64 ……51,74,104,110
スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～ ……120
スターフォックス64 ……121
超空間ナイター プロ野球キング ……118
テトリスフィアー(仮称) ……120
パイロットウイングス64 ……109,110
バギーブギー(仮称) ……121
ブラストコープス(仮称) ……121
ボディハーベスト(仮称) ……121
マリオカート64 ……120
ヨッシーアイランド64 ……121
ワンダープロジェクトJ2 ……11

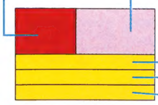
●スーパーファミコン

アースライト ルナ・ストライク ……8
赤ずきんチャチャ ……94
ウイニングポスト2 プログラム'96 ……116
海のぬし釣り ……86
エナジーブレイカー ……8,90
ごきんじょ冒険隊 ……107
シムシティJr. ……8
す～ぱ～なぞぷよ通 ……110
スーパーパワーリーグ4 ……98
スターオーシャン ……22
スプリガン・パワード ……8
ダークハーフ ……108
ダービースタリオン96 ……78,108
大貝獣物語II ……9,特別付録
テーブルゲーム大集合／ 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド ……8
トレジャーハンターG ……106,110
忍たま乱太郎 すぺしゃる ……96
ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 ……107,108,111
フィッシング甲子園 ……109
マジカルドロップ2 ……118
ミニ四駆スタリオン シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー／ ……38
ルドラの秘宝 ……106
レナスII ……8
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記 ……9
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記 ……9
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記 ……101
スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記 ……101

●ゲームボーイ

ストリートレーサー ……117
パチ夫くん ゲームギャラリー ……117
13色対応 ポケットモンスター ……109

スペック表のみかた



●表紙デザイン／保坂一彦　●表紙イラスト／大貝獣物語Ⅱ　©HUDSON SOFT／BIRTHDAY

本誌記事中、ゲームボーイの画面写真はスーパーゲームボーイを使用して撮影したもので、実際の液晶画面ではありません。
ゲームソフト等の価格は特にことわりのない場合、税別で表記してあります。

8 ◆夏休みにやり込むゲームに狙いを定めろ!! 『エナジーブレイカー』や『大貝獣物語Ⅱ』など、9本が発売直前
ハイパー新作リリース予報 7月26日～8月8日版

N64 11 ◆エニックスN64参入第1弾、堂々デビュー!! 今度の"ギジン"は女のコ型なのだぁ
ワンダープロジェクトJ2



N64 18 ◆T&Eソフトが贈るN64の3Dパズルゲーム。7月16日に催された発表会で遊びまくった㊁が迫真レポート!!
Cu-On-Pa（クオンパ）

SFC 22 ◆本編はもちろん、スキルとアイテムクリエーションもこと細かに解説
スターオーシャン 極限攻略



SFC 38 ◆金色に輝くボディ。タイトルにもあるシャイニングスコーピオンのナゾが、またひとつ解き明かされる!!
ミニ四駆 シャイニングスコーピオン

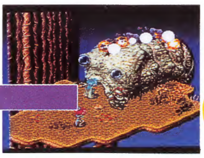
爽快!! 夏攻略

SFC 86 ◆道具、エサとサカナの相性がよくわかる、親切データ攻略
海のぬし釣り





SFC 90 ◆戦闘で苦しんでる人!! アイテムを使って戦えば、こんなに楽に進めるよ
エナジーブレイカー



SFC 94 ◆ザコとの戦闘なんて、ナシ
赤ずきんチャチャ

SFC 96 ◆映画と同じストーリーだぞ
忍たま乱太郎すぺしゃる

SFC 98 ◆さらにリアルさを追求した
スーパーパワーリーグ4

〈発売〉株式会社徳間書店　〈発行〉徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／山森尚　●編集人／山本直人　●編集長／高島寿洋　●副編集長／曽根丈詞　●編集委員／村田憲生・山田政彦　〈編集〉●スタッフ／〔東京〕浅利麗・石原郁与・木村輝彦・五野上良法・佐藤治男・藤岡浩　●アシスタント／〔東京〕興津祐輔・加藤則康・鹿沼広美・川島圭介・木村優子・越塚正典・佐藤健・中谷至・松村浩次・吉田英央　〔仙台〕合澤秀一・井上淳・梅木克也・佐藤浩崇・畠山薫・平野哲也　〈営業〉●部長／遠藤剛　●サブマネージャー／金山泰久　●スタッフ／池田菜採・大内隆・加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・玉川典由・伴勝・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃・関山知壱　〈NCC〉●マネージャー／和田秀実　●スタッフ／牛澤千典・大平典子・金子昭子・工藤一樹・駒形友美・佐々木さとみ・佐瀬伸治・高山正美・筒井亨平・富井好史　〔仙台〕鈴木享子　〈デザイン〉●AD／片野厚子　●アシスタント／〔仙台〕梅内幸子・佐藤祥子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／高島一仁　●デザイン／今村奈緒美・太田浩一・熊谷智子・有限会社クリエイティブプレイ・小森洋治・株式会社サイドブレーン・竹田祐香・中村由紀子・松尾康男・有限会社ラッキームーン　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社創文新社・株式会社つかさコンピュータ・株式会社トッパンアドメディア・有限会社湯目写植工芸　●印刷／凸版印刷株式会社

HYPER新作リリース予報

7月26日～8月8日

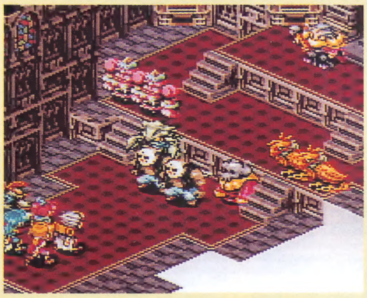
発売間近のゲームデータをまとめて紹介。今回のタイトルは、大衆向けより、方向性のキッチリ決まったもの、と言った感じのようだ。

エナジーブレイカー

タイトー
7月26日発売予定
7980円

SFC ｜ シミュレーション 24M ｜ バックアップ(最大3)

戦略性の高いSLG・RPG



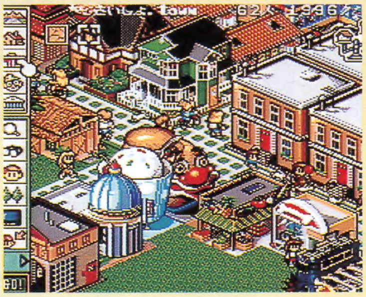
情報を集めてストーリーを追うのはRPG風ながら、戦闘は高さの概念やエナジーポイントの配分など、かなり戦略性の高いシミュレーションゲームになっている。

シムシティJr.

イマジニア
7月26日発売予定
8200円

SFC ｜ シミュレーション 16M ｜ バックアップ(最大1)

町長ライフをエンジョイ！



これまでの『シム』シリーズより、より身近な「町作り」を題材にしたシミュレーション。自分で作った町に、自分のキャラを作って住まわせることもできる。

レナスII

アスミック
7月26日発売予定
9980円

SFC ｜ ロールプレイング 32M ｜ バックアップ(最大3)

十字ボタン選択のRPG



パステル調の画面に、独特な世界観がマッチングしたRPG。敵を倒して捕らえた精霊で魔法を強くしたり、十字ボタンのみのコマンド選択など、新しい試みが多い。

テーブルゲーム大集合！ 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド

バリエ
7月26日発売予定
6800円

SFC ｜ テーブルゲーム 8M

個性豊かな対戦相手たち



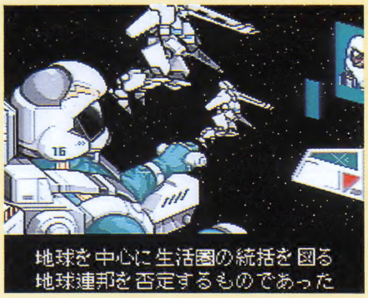
それぞれ個性的な思考を身につけている5人の中から対戦相手を選び、各ゲームをプレイすることができる。選べるのは、将棋、麻雀、花札、トゥーサイドの4種類だ。

アースライト ルナ・ストライク

ハドソン
7月26日発売予定
7980円

SFC ｜ シミュレーション 24M ｜ バックアップ(最大2)

前作とは違いシブめのSLG



前作では、コミカルなユニットを操作していくシミュレーションだったが、今回はぐっとシリアス調になった。各部隊の司令官の育て方によって呼び方が変わったりする。

スプリガン・パワード

ナグザット
7月26日発売予定
9800円

SFC ｜ シューティング 8M

レンダリングキャラのSTG



本格的横スクロール・シューティング。精霊球を取ることにより、強力なサブウェポンを使うことができる。弾と弾のあいだをくぐり抜けて得られるボーナス点もある。

大貝獣物語II

ハドソン
8月2日発売予定
8200円

SFC | ロールプレイング 40M
バックアップ(最大2)



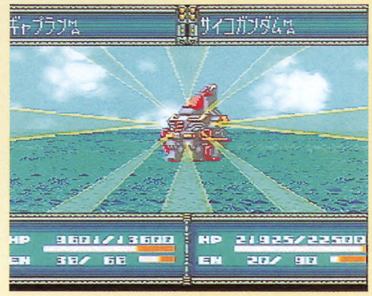
探す楽しみの多いRPG

箱庭のような戦闘フィールド上で、敵味方の行動がグラフィックで示される戦闘が魅力のRPG。スタンプラリーや見つけないと使えない召喚魔法など探す楽しみが多い。

スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記

バンダイ
7月26日発売予定
3980円

SFC | シミュレーション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



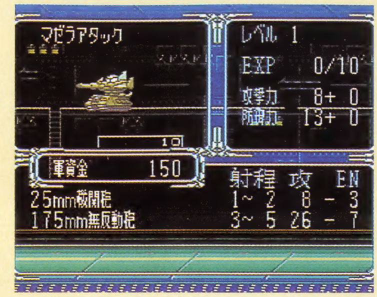
「Z」あたりのMSが活躍！

『機動戦士Zガンダム』という人気アニメを題材にしたシミュレーション。『〜一年戦争記』と違う点は、ユニットの中に変形できるものが多く含まれていることだ。

スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記

バンダイ
7月26日発売予定
3980円

SFC | シミュレーション 4M
バックアップ(最大1)
最大2人同時プレイ可



マゼラアタックなど通好みユニット

人気アニメの『機動戦士ガンダム』を題材にしたシミュレーション。フィールドが陸と空の2面あり、ガウなどのユニットが地上のMSに爆撃をおこなったりもできる。

ファミマガ64 イチ押しソフトガイド

対象ソフトの中に、これぞ強力な1本！というものがなかったせいか、今回ナビゲータたちの購買意欲をそそるゲームがないように見られる。比較的印の集まったのは、RPG風シミュレーションゲームの『エナジーブレイカー』。話しかける相手に対して、接する態度を選べるといった、おもしろいシステムのあるゲームだ。それでも、購入希望調査の表に付いている印は△がほとんど。実際にこのゲームをやり込んでいるナビゲータは◎印をつけているのだが…。やり込めばおもしろくなるゲームソフトなのだろう。

今回の対象ソフト

ナビゲータデータ

ファミマガ64の編集部員が普段どのジャンルのゲームを好んでプレイしているか、最近プレイしてハマったゲームソフトは何かを示している。この表でゲーム名の後ろに示している略号は次のとおり。N64はニンテンドウ64、SFCはスーパーファミコン、PSはプレイステーション、SSはサターンのソフトをそれぞれ表す。

派	ナビゲータ	レナスII	シムシティJr.	エナジーブレイカー	スプリガン・パワード	アースライト ルナ・ストライク	テーブルゲーム大集合！ 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記	大貝獣物語II
RPG派	五野上（真・女神転生外伝デビルサマナー／SS）	○	○	○	—	△	—	◎	◎	◎
	松村（不思議のダンジョン2風来のシレン／SFC）	△	—	△	—	—	—	—	—	—
	川島（アイドル雀士スーチーパイ／SS）	○	—	△	—	—	—	—	△	△
	吉田（ごきんじょ冒険隊／SFC）	—	—	—	—	△	—	—	○	○
アクション派	曽根（スーパーマリオ64／N64）	—	—	○	—	—	—	—	—	△
	木村(輝)（ガングリフォン／SS）	—	—	△	△	△	—	○	—	△
	越塚（鉄拳2／PS）	△	—	○	◎	△	—	—	—	—
	中谷（ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／SS）	—	—	—	—	—	—	—	—	—
シミュレーション派	藤岡（Jリーグプロサッカークラブをつくろう!／SS）	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	石原（スーパーマリオ64／N64）	—	—	◎	—	—	—	—	△	△
	興津（Jリーグプロサッカークラブをつくろう!／SS）	—	—	—	—	—	—	△	△	—
	佐藤(健)（同級生2／パソコン）	—	○	—	—	—	—	—	—	—
	鹿沼（バイオハザード／PS）	△	△	△	—	—	—	—	—	—
	木村(優)（ダービースタリオン96／SFC）	—	△	△	—	—	—	—	—	—
シューティング派	浅利（星のカービィスーパーデラックス／SFC）	—	—	—	△	—	—	—	—	—
	佐藤(治)（ダービースタリオン96／SFC）	—	—	△	○	—	—	—	—	—
その他	高島（ポポロクロイス物語／PS）	—	—	—	—	—	—	—	—	○
	加藤（ガングリフォン／SS）	—	△	△	—	—	—	—	—	△

各ゲームソフトに付いている編集部員の評価は次のとおり。◎は絶対買うゲームソフト。○は買いたいとは思っているゲームソフト。△はすぐに買わないけれど気になるゲームソフト。

SUPER MARIO CLUB スーパーマリオクラブ

大貝獣物語II

総合評価 ★★★★★★★

総評　シリーズ2作目。オーソドックスなRPGシステムに、「王様の宝探し」「わが町」や、「PLGS」に関連したイベントが盛り込まれており、ボリュームがある。主人公の演出や個性表現が不足しているが、多数登場するバラエティに富んだサブキャラクタには、個性を出す演出も多くて感情移入しやすい。

長所「PLGS」により、現実の日時に合わせたイベントを楽しむことができる。また、戦闘シーンは魔法のエフェクトが派手で、大きなキャラクタが登場するなど見栄えが良い。

短所　エンカウント率が高いため、ゲームのテンポが悪い。

スーパーマリオクラブ「お薦めソフト」について

任天堂の社員および、無作為に選ばれた一般ユーザーが実際にゲームソフトをプレイして、グラフィックや操作性、満足度などの全8項目の評価について、一定の基準をクリアしたゲームソフトを「スーパーマリオクラブお薦めソフト」と認定している。さらに、総評、長所、短所を加えて情報提供をしている。



スーパーファミコン
SFC最後のオリジナルRPG
ロニキス
「ゲートよ！私たちの願いを聞いてほしい！！どうか私たちを300年前のロークへと導いてもらいたいのだ！！
惑星を襲った、未知なる力を知った時、
ラティの心は怒りに震えた。
友を失い、父を亡くした。
それは神の意思か、それとも運命の悪戯か…。
宇宙歴346年。
絶望を心に封印し、希望に夢を託して、
星の海へと、ラティ達の壮大な冒険のドラマが、今始まる。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
STAR OCEAN
スターオーシャン
©tri-Ace Ltd·MEIMU·ENIX 1996
好評発売中!!
48M+64Kバッテリーバックアップ 価格:8,500円（税別）
ENIX 株式会社エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル3F ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-3371-5581 ※電話番号は正確にお願いいたします。

Special 特報

N64の中で機械の少女との冒険が始まる!!





ついに、エニックスからN64のタイトルが発表された！それも、SFCで人気のあったオリジナル作品『ワンダープロジェクトJ』の第2弾。今度は機械の少女が主役だ!!

エニックス　発売日未定　価格未定

N64	アドベンチャー 64M
バックアップ(セーブ数未定)	
―	
コントローラパック	

WONDER PROJECT J2

ワンダープロジェクト ジェイツー　コルロの森のジョゼット

エニックスN64参入第1弾!

新たな少女の機械人間(ギジン)がN64に現れた!!

プレイヤーと会話し、自分で考え、行動する機械の少女ジョゼットが今回の主役。前作でプレイヤーとともに行動したピーノよりも賢く、そして何よりも、カワイイ。

舞台となるのは、前作のコルロ島からほど近いブルーランド島。ジョゼットは一度覚えたことは忘れない優れた頭脳を持っているが、まだ世の中のことをほとんど知らない。プレイヤーはブルーランド島でジョゼットを見守り、コミュニケーションをとりながら、人間らしい感情や行動について教えていくのだ。ジョゼットの行動はプレイヤー次第でさまざまに変化し、プレイヤーの示すものに対してそのときどきの反応を示すほか、自ら問いかけてくることもある。

あれから約1年半

SFCワンダープロジェクトJ



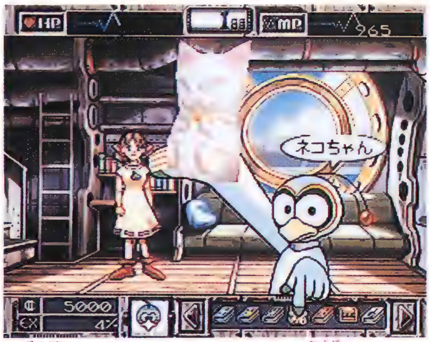
○機械の少年ピーノにいろんなことを教える

SFCからN64へと進化

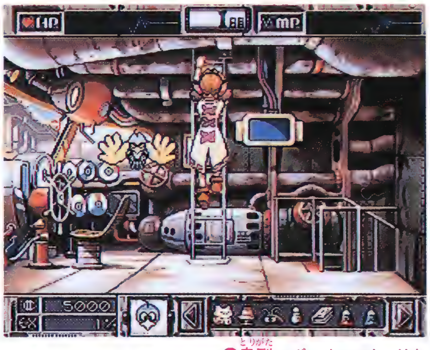
N64ワンダープロジェクトJ2



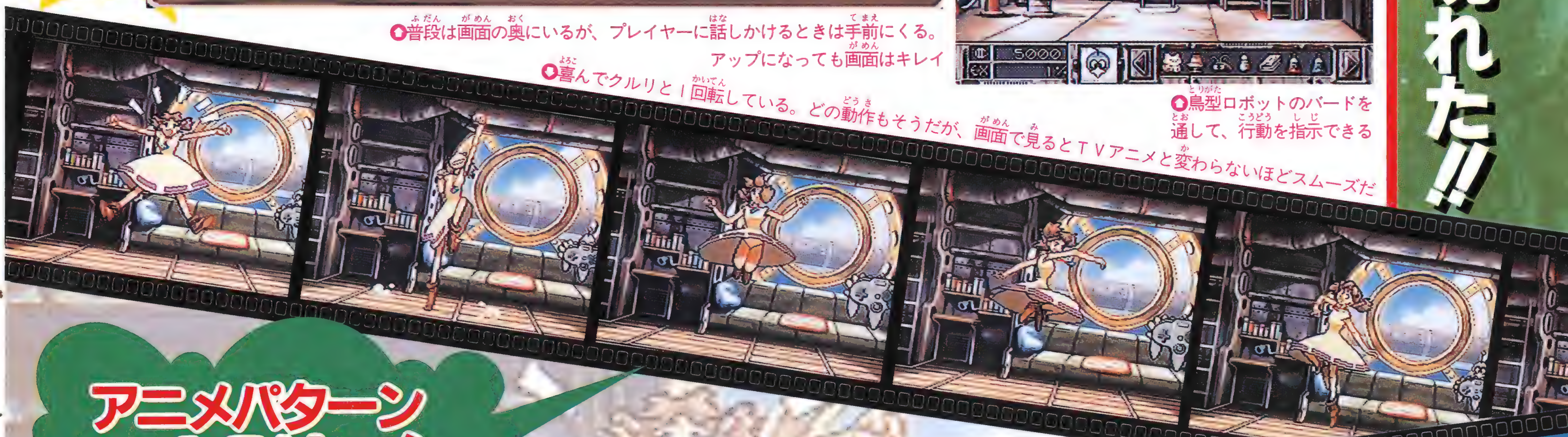
○普段は画面の奥にいるが、プレイヤーに話しかけるときは手前にくる。アップになっても画面はキレイ



○画面内のアイテムはすべてポリゴンで表示されるのだ



○鳥型ロボットのバードを通して、行動を指示できる



○喜んでクルリと1回転している。どの動作もそうだが、画面で見るとTVアニメと変わらないほどスムーズだ

アニメパターン約1.5倍!



○機嫌が悪くて、与えた本を投げ返した。彼女の動きとポリゴンの本に注目!

DATA FILE 01

最新型機械人間ジョゼットのしくみ

この世界にはギジンと呼ばれる機械の人間がいる。同じギジンでも、明らかに機械であるのがわかるものから、外見上は人間と区別できないものもある。ジョゼットはもっとも人間に近いギジンだ。



バッテリー
洗濯バサミ状の部分がバッテリー充電器となっている。疲れたら家で充電しよう。

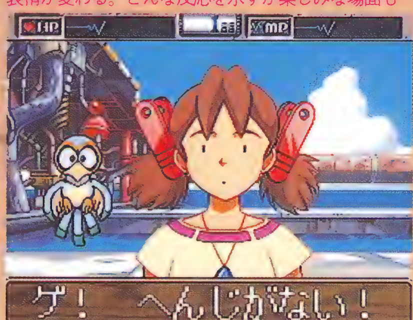
ハート
感情が豊かで、プレイヤーのちょっとした態度の変化にもすぐに反応する。

手足
手足はけっこう細いが、ものを投げたり、走ったりする能力は十分にあるようだ。

頭脳
SFCのピーノより遥かに優れている。一度覚えたことは二度と忘れることがない。ものごとを自分で推理する能力を持つ。

オカリナ
細いひもでいつも首から下げているオカリナ。どんな場面でこれを使うのかは不明。

●ほとんど同じ顔を見ることがないほど、コロコロと表情が変わる。どんな反応を示すか楽しみな場面も



●博士の死とともにコルロ島を出て、博士の知人（プレイヤー）のいるブルーランドへ。下は前作のコルロ島



ジョゼット　ギジン5984型

ギジン工学博士、ジェペット・ラマルクによって制作されたギジンと呼ばれる機械の人間。能力・性格・感情の3つの回路で制御され、極限まで人間に近づいたが、博士の死により未完成のまま世に出る。

おやすみなさい…

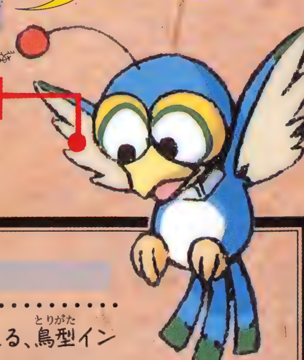


●お休み中の図。バッテリーがなくなると何も反応しなくなるので、ちゃんと充電してあげよう

●あっちへ、こっちへ、自由自在に操作することができるのだ



プレイヤーの意思を伝える



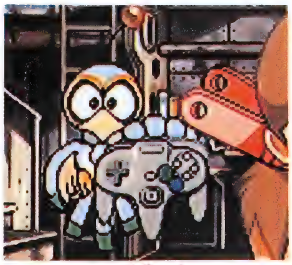
羽
3Dスティックでの操作に忠実に反応し、プレイヤーの思うがままの位置に移動する。

バード　ギジン5980型

プレイヤーの意思をジョゼットに伝える、鳥型インターフェイスロボット。ちょっとおっちょこちょいで心配性。ジョゼットのことを大切に思っている。

ジョゼットに人間の心を教えていこう！

ゲームの中でプレイヤーの心をジョゼットに伝えてくれるのは、鳥型ロボットのバード。バードを動かしてジョゼットを好きな方向に導いたり、特定のアイテムを指し示したりすることができるのだ。そして、何よりも大切な役割が、ジョゼットとのコミュニケーション。前作では単純な○と×によって機械の少年ピーノにさまざまな行動を覚えさせていったが、今回は○×やその中間、さらには肯定的、否定的、どっちでもいいなどといった、プレイヤーの感情的な部分までもバードを通して伝えられるようになったのだ。

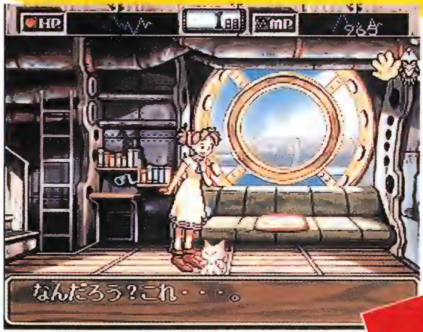


プレイヤーの返事を待っているときは、コントローラが突き出される

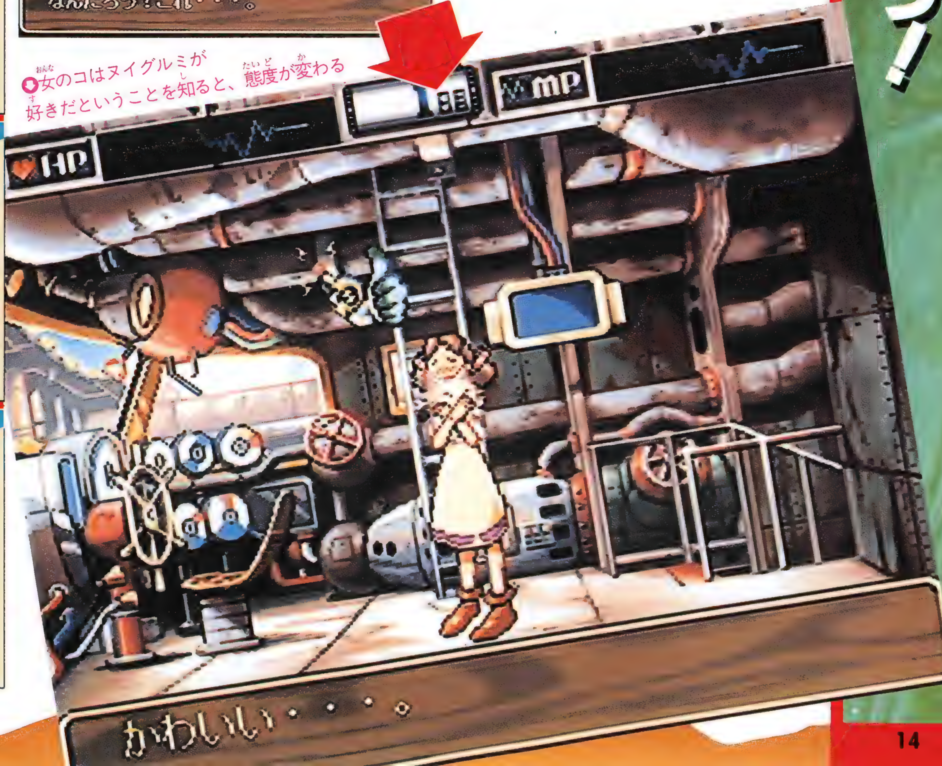
具体的には、コントローラの青（Aボタン）で○や肯定的な感情、緑（Bボタン）で×や否定的な感情、灰色（Rボタン）でどちらでもよい、という感情を伝えたり、無視することができる。ジョゼットは自ら考えることができるので、アイテムの使い方を教えるだけでなく、イベントを通してジョゼットが考えたことについて賛成したり、否定することによって必要な行動を覚えさせることもできるのだ。最初のうち、ジョゼットにとって人間の行動はわからないことだらけ。でも、プレイヤーが人間らしい行動を教え、疑問点を1つ1つ解決してやれば、自分の力でほかのキャラクタとコミュニケーションをとったり、危険な状況に対処できるようになるのだ。

ボタンの色	指し示す心
青	Aボタン。○、肯定的、同意、共感、興味あり、よしよし、知ってる、などを表す。ジョゼットの行動に対して肯定的な感情を持っていることを表す。
緑	Bボタン。×、否定的、反対、反感、興味なし、だめ、知らない、違う、などを表す。ジョゼットの行動に対して、否定的な感情を持っていることを表す。
灰	Rボタン。保留、無視、どうでもいい、どちらでもない、などを表す。ジョゼットの行動に興味がない、または二者択一のどちらでもない場合に選ぶ。

アイテムを使うと…



最初はヌイグルミを知らない



女のコはヌイグルミが好きだということを知ると、態度が変わる

基本的な流れ

1



外の世界を歩き回っていると見知らぬ男の人に出会った。明るい人らしく陽気に声をかけてくるけど…。

2



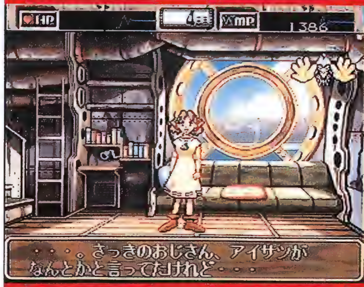
人に声をかけられたらどのように応えればいいのか、まだ知らないのだった。2人の間を沈黙が支配する。

3



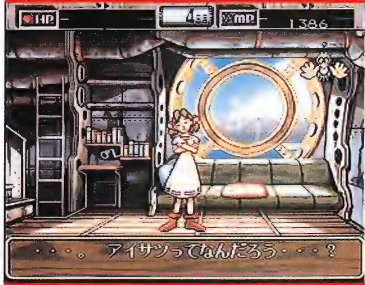
わけがわからず黙っていたら、男の人は困ったふうなそぶりで仕事に戻ってしまった。何となく気まずい雰囲気。

4



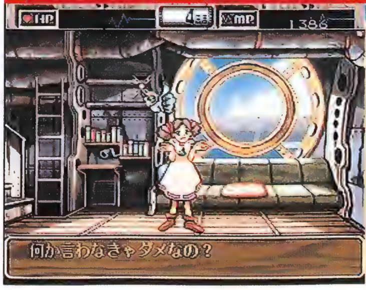
家に帰ると、疑問を持ったできごとについて、自分の力で考え始める。さてさて、これからどうなるのかな？

5



「アイサツ」という単語が何を指しているのかということについて、考え始めた。なかなかいい所に気が付くね。

6

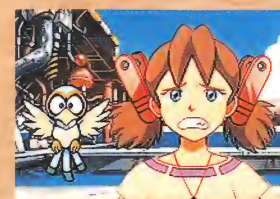


自分で、結論に達した。これでいいならAボタンで肯定する。このようにして、順番にものごとを覚えていくのだ。

DATA FILE Ø2

AC(人工人格)によって生まれるさまざまな感情

ジョゼットはAC(人工人格)と名付けられたほどの思考力と感情表現能力とを持っている。それにより、人間の世界で暮らすうちに人間の世界でのルールを覚え、人間らしい感情を学び、表現できるようになっていくのだ。最初のうちは素直さと好奇心しかないが、しばらくすれば物をかわいがったり、悲しんだりすることができるようになる。ときには、プレイヤーに不信感を抱く場面が出てくるかも。



ゲーム内ではここに集めた以上に多彩な表情を見ることができるぞ

ジョゼット百面相

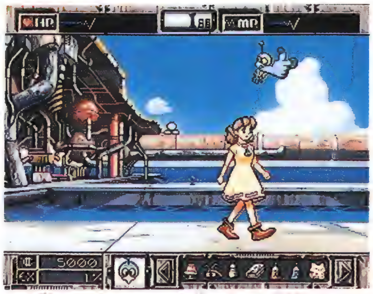




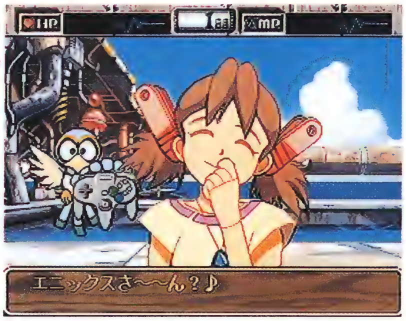
プレイヤーとの会話で性格が変わる!?

特にアイテムを与えなくても、イベントが起こらなくても、ジョゼットがプレイヤーに話しかけてくることがある。ジョゼットは自分を見守って、いろいろなことを教えてくれるのがプレイヤーだということを知っているので、プレイヤーがどんな人なのか、どんなことをしているのか、本当に自分と違う世界に住んでいるのか、ということを知りたがっているのだ。また、プレイヤー側が○や肯定を示すAボタンを押すことによってジョゼットの気を惹き、何か話しかけさせることもできる。

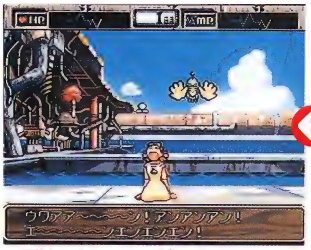
どちらにしても、プレイヤーはジョゼットの質問を無視することができる。でも、あまりにそっけない態度をとるとジョゼットがスネてしまい、いうことをきかなくってしまうこともあるのだ。だが、質問に答えて何か特別に良いことがあるのかというと、それは現時点ではまだ判明していない。しかし、人間の世界で生きていくためのことを何も知らない、自分だけを頼りにしているジョゼットに、温かく接してあげるべきだろう。

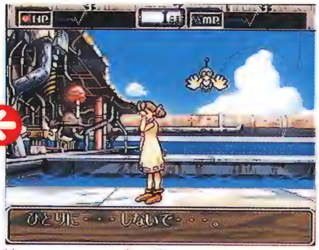


○普段はプレイヤーの指示によって行動する



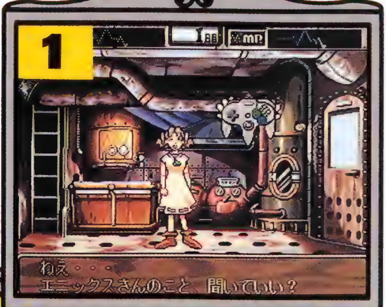
○気を惹くと、こちらに問いかけてくる



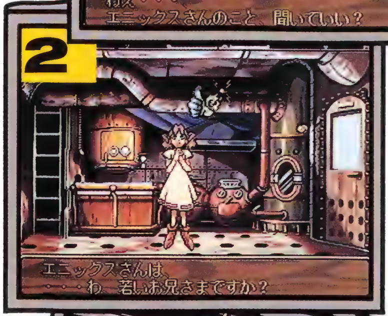


○彼女の問いかけに応じないでずうっと放っておくと、泣き出してしまうことも

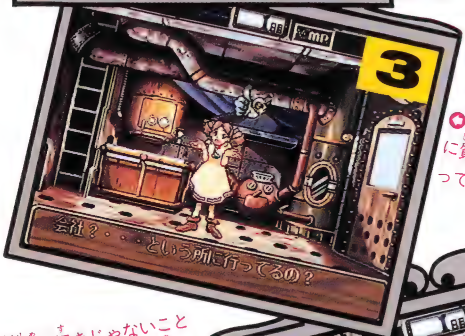
ある日のできごと



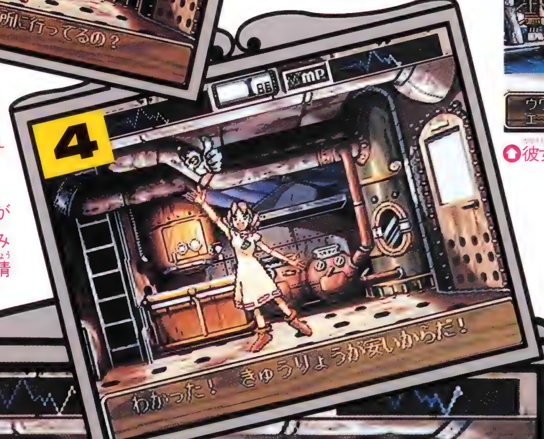
○おや…? 放っておいたら、こちらに話しかけてきたぞ



○男だと言ったら、次にはこんな質問が。若いお兄さま…(照れる)



○学生じゃないと言うと、さらに質問が。その通り、会社に行っているのだ



○会社が好きじゃないことを肯定すると、理由を聞いてくる。給料…そうだねぇ

○給料が安いから会社が嫌い、ってことにしてみると、ジョゼットに同情されてしまうのだ





○一人も知り合いのいないこの島で、彼女を守ってあげられるのはプレイヤーしかいないのだ!

ブルーランドで待ち受ける冒険の数々

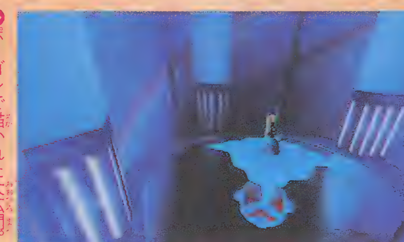
ブルーランドに関する詳しい情報はまだない。だが、巨大帝国シリコニアンが攻めてくる様子をみせている。それというのも、ジョゼットを制作したジェペット博士が開発した「回路J」を狙っているというのだ。「J」は願いをかなえるという謎の物質。その回路がジョゼットの中に組み込まれているとしたら…。現在入手している写真では、謎の広間や、地下坑道のような場所もどこかにあるらしい。あと、恐ろしいのはポリゴンで描かれた戦闘機のようなもの。こんなものがブルーランドにやってくるのだろうか⁉

ポリゴン戦闘機⁉



シリコニアン帝国にはシーバと呼ばれる戦闘機があるらしいが、もしこれがそうならブルーランドは…

途中に分かれ道が。まったく先が見えないので、どちらが目的地に近いかは運次第ってところか



ポリゴンで描かれた大広間。中央にある台のようなものは何？

どこまでも続く…



レールのようなものが敷かれたトンネル。奥がまっくらで見えない

『J2』のプロデューサーに直撃取材！

――主役はなぜ女のコに？

藤本　考えていることを表現しやすいからです。男がニコッと笑ったら楽しいのかなと思って終わりだけど、女のコが笑ったら、自分のことを好意的に思っているのかな、社交辞令で笑ったのかな、とか想像できる。あと、しぐさは女のコの方が圧倒的に多い。男が細かい動作をすると気持ち悪いけど、女のコなら自然にできる。

――前作のような章はある？

藤本　章は2つだけです。第1章はコミュニケーションモードで、ジョゼットとコミュニケーションをとりながらできることを増やしていきます。そのあとで第2章のストーリーモードに入る。こっちは1つの話が続いて、途中にあるイベントをクリアしていきます。全体のボリュームは8対2くらいでコミュニケーションモードの方が多く、こちらの方でメインのシナリオが進行していきます。

――ゲームの進め方によってエンディングが変わることは？

藤本　それはないです。ただ、性格によってセリフが変わったり、能力によって途中のミニゲームの難易度が違ってきます。

――ランク付けもない？

藤本　ゲーム中であいさつができるとか、料理ができるとかいう能力リストがあるんで、それがどれだけ埋まったかを最後に示します。能力の中にはイベントを進めるのに関係ないものもあります。

――イベントの数は？

藤本　少なくとも20はあります。1カ所で何回か起こるイベントもあるので、それを含めると30から40近くになると思います。クリアする順番は自由で、最初にいくつか行ける場所があって、1カ所クリアするとさらに何カ所かに行けるようになります。

――発売時期は？

藤本　'96年内の予定です。



企画・開発を行うギプロとエニックスとの間で企画の検討、進行管理を行う。SFC版『J』のプロデューサーでもある

商品企画部
ソフトウェア企画部企画課
藤本　広貴

立方体をコロコロしてパネルを消す カラフルな四角パズルだ！

体験速報

Cu-On-Pa
クオンパ

T&Eソフト直撃取材により、『Cu-On-Pa』の体験プレイに成功。開発も佳境のN64パズル第1弾を大紹介するぞ!!

N64 パズル 32M
コントローラパック
最大2人同時プレイ可

T&Eソフト　今秋発売予定　価格未定

取材で明らかになった『Cu-On-Pa』のゲームシステム

ついに、『Cu-On-Pa』を実際にプレイすることができた。ルールは簡単、それぞれの面に異なる色を持つキューブを、ステージの上を転がし、色の付いた2種類のパネルをシュパーン、シュパーンと消していく。キューブが転がるとき、ちょうど上面の色がパネルの色と同じならパネルに乗ることができ、その後パネルは消える。ライフパネルと呼ばれる色付きパネルを消していけばステージクリアだ。たったこれだけなのだが、じつは戦略性が高いんだ。

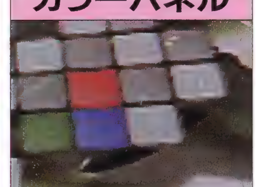
いままで不明瞭だったゲームシステムを、詳しく紹介しよう。

カラーパネルをためて一気に!!



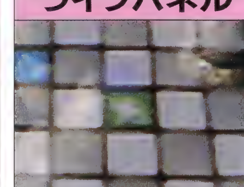
連鎖、連鎖！　連鎖で消していくことでこんなにハデハデになります

カラーパネル



色の違うキューブは通さない、ちょっとガンコなヤツだ。コレがゲームをおもしろくする

ライフパネル



なんか中に怪しげな生命がビクンビクンしてます。コレを消していくのが目的だ

担の『Cu-On-Pa』報告書

初めて見た『Cu-On-Pa』の印象は、キューブと、パネルが放つ光のイメージが強烈で、「カラフルでいて、透明」なカンジ。

広報の方からルールを教わり、モタモタとキューブを転がしてみる。初めの5分はパネルもろくに消せなくて、非常に歯がゆかったけど、15分もすると「定石」が使えるようになった。すると、僕のキューブが、徐々にではあるがパネルを吸い込むように転がり始める。ガコン、シュパー。広報の方の拍手も本気のものになっていた。

めちゃウマイ広報スタッフ



さすがに3Dパズルには慣れないので、最初のうちは全然パネルを消すことができない



まるでボールを転がすかのごとく、キューブをクリクリ転がしパネルを消していく



華麗にパネルを消せば、カラフルな光が飛び交う。やっぱり、キレーなゲームでウマイプレイができると巷のヒーローになれるよね。なにごとも習練、習練!!

パネルを消すためのテクニックと消していくコツを教えるぞ

転がしたときに、上面の色があわない限り、色付きパネルは消せない。このとき、上に乗って通り抜けることもできない。初心者の場合、色をあわせようとウロウロしているうちにライフ切れ(タイムオーバー)だ。ゲームを進めていくためには、いくつかの決まりごとのようなものがあって、それを覚えていかないとダメなのだ。



プレイのしかたを教えてくれるモードもあるので、まずはそこで学ぶことが大事



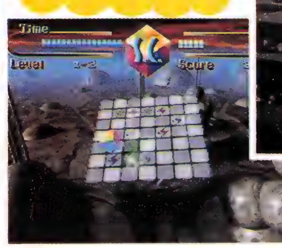
とにかく、カラーパネルの使いかたがポイント

パネルを消すには定石を覚えるべし

パネルを消すには、キューブの上面の調節が必要。とはいっても、ただただコロコロしていても歯がゆい思いをするだけ。キューブとパネルの状態から解法を導きだすテクニックが存在するんだ。コレは将棋などと同じく「定石」と呼ばれるもの。今回は、その中の基本となる5つを紹介しよう。

まっ楽チン!



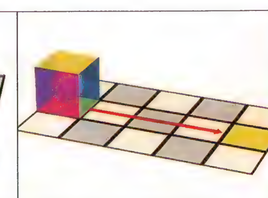


最初は苦労するけど、コレさえ体に覚えさせてしまえば、あとはなんとでもなる

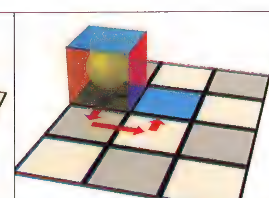


ひととおり覚えたら、あとは応用

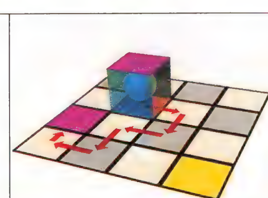
基本の5つ



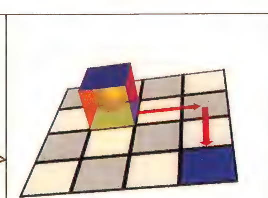
1方向に4回回転させれば、ひとまわりして面が戻ってくる。ま、コレは誰でもわかるよね。



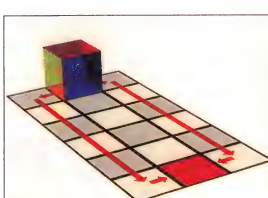
広報スタッフいわく、「コの字型」。同じ色で隣に位置できたときは、コイツでチャチャッと



広報スタッフの間では、「ダブルコの字型」と呼ばれている。同じ色で斜めに位置したらコレ



「L字型」と称されるかたち。なんにしても、消したい色の近くで同じ色の面にするのが大事



直線にいくら転がしても、側面の色は変わらないことを利用した消しかた。一番使いやすい?

減ったライフはパネルで回復

メインとなるゲームモードの画面には、ライフが表示されていて、時間が経過するごとに減っていく。つまり、コレが残り時間なんだ。ライフは、「Cu-On-Pa」モードならばライフパネルを消していくと回復していく。ところが、その回復量はほんのわずかなので、カラーパネルをたくさん消して(ためて)回復量を増やさなければならない。これが、延命の秘訣だ。



ま〜、実際回復するのは微々たるもンなんだけど、回復するってのは気持ちイイやね

モリモリっと!



たくさん回復するにはカラーパネルを消す…んだけどそんなにうまくはねぇ?

もくもくやったり、対戦したり…
ゲームモードは全部で4つだ

それでは、実際に『Cu-On-Pa』にはどんなゲームモードが用意されているのかを見ていってみよう。まあ、基本といえるルールは一緒なんだけどね。

1人でひたすら…
1P Cu-On-Pa

ライフの続くかぎり、ひたすらパネルを消していくモード。ライフは、ライフパネルを消せば回復するのだけれど、1枚消しただけでは大して回復しない。同じ色のカラーパネルをあらかじめ消してからならば、たくさん回復するぞ。



「定石」を使ってパネルを…

ためるほどに高得点!!



連鎖を使えば高得点も稼げるうえ、ライフもたんまり回復。いいとこだらけだ

レベル(難易度)のアップ

ライフパネルを10枚消すごとに、ゲームのレベルがアップ。ライフの減るスピードが早くなっていくんだ。ちなみに、レベルアップにともなって背景グラフィックも変化する。怪しげな遺跡やら、不気味な塔の内部やら、N64用に描かれたグラフィックは一体何枚!?



スコア表示の下にあるのが、レベル表示。右の数字が10になるとレベルアップだ



レベルの低いうちは、ライフの減りも遅くて、カラーパネルもたくさん消せる

ライフパネルを10枚消すと…



う〜む、これだけ美しいグラフィックが見られるならもう少しはりきってやってみるか

2人で頭使いまくり
VS Cu-On-Pa

「1P Cu-On-Pa」モードと同じルールで(レベルアップはないけどね)、2人対戦プレイ。

対戦というからには相手プレイヤーに対して攻撃することができる。その方法というのは、基本とも言える「ライフパネル消し」。ライフパネルを消せば自分のライフが回復し、相手の体力が減る。もちろん、カラーパネルをためることで回復する量と相手に与えるダメージ量を増やすことが可能だ。



右と左にわかれてスタート! カラーパネルをためることが勝利への近道だぞ

パワーをためて攻撃!



そろそろカラーパネルもいい感じになってきたので、ライフパネルをとって攻撃だ。グイーンと相手のライフが減るぞ

全100面に挑戦だ ステージクリア

ステージごとに決められた数だけ、ライフパネルを消していく。用意されるステージの数はなんと100面。1面からじっくりプレイしていくんだけど、途中経過はコントローラパックで保存可能。クリアしたステージは、その後いつでも遊べるようになるぞ。



↑左上に注目。ライフバーの代わりにタイムゲージになっているでしょ。減りがわかりやすいね

↓んで、右上に表示されているぶんだけ、ライフパネルを消していけばいいんだ



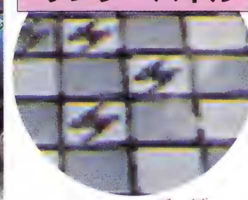


↑全100面、どんなステージがある?

サンダーパネルで連鎖

このモードでカラーパネルを消すと、その場所にサンダーパネルというものが出現する。これはその色と同じライフパネルを消すと爆発し、側にあるライフパネルを消してくれるんだ。また、側にサンダーパネルがあると誘爆する。

サンダーパネル



↑カラーパネルの色の数だけ、サンダーパネルにも色がある。すなわち、6色あるのね





←↑サンダーパネルをたくさん作って、連鎖をブチかませば…ほら、こんなにキレイ

ごっきげ～ん♡

100面全部クリアできるかな?



↑100面って、気が遠くなるなぁ。でも、セーブができるんだから…

詰めCu-On-Pa パズル

このモードではキューブを転がせる回数が決められていて、その中でステージに存在するライフパネルをすべて消さなければならない。簡単に言えば、「詰め将棋」のようにじっくりと解法を考えて遊んでいくことになるわけ。

ここで用意されているステージ(この場合問題?)は、全部で100。ステージクリアモードと同じく、コントローラパックで保存が可能。

制限時間は存在しないので、「定石」を覚えるにはもってこいか?

転がせる回数は決まってます



↑ライフやタイムの表示に変わって、転がせる回数が。1回たりともムダにはできない



↑いっちばんパズルらしいモードかな?

プラクティスでお勉強

厳密に言うとゲームモードではないけれど、ゲームの簡単な説明をしてくれるモードもある。コレは「プラクティス」と言って、操作のしかたから「定石」までをことこまかにレクチャーしてくれる。ちなみに、操作はできないので、おとなしく教えを請うのに専念。

ルールまるわかり





↑↑懇切丁寧にレクチャー。まずはこのモードでゲームを理解することから始めたいね



↑「定石」とか、連鎖消しもちゃんと教えてくれます。こりゃ便利だなぁ

追跡攻略

未知なる"魔界"へ向かうための完全攻略!!

ヴァン王国から後半部分の魔界に入るまでを余すところなく攻略。末尾には充実のスキル&アイテムクリエーションデータを収録しているぞ。



STAR OCEAN

スターオーシャン

SFC	ロールプレイング 48M
バックアップ(最大3)	
―	
―	

エニックス　発売中　8500円

オープニングから為すべき事をフローチャートで確認

現代編へ

①クラトスの町で襲いかかってきた盗賊団を倒す

②父マルトスを捜しに出たミリーを追いかけクールの町へ

③病気によく効くという薬草を採りにメトークス山へ行く

④宇宙船カルナス内で2回フェルウォームを倒す

⑤病気にかかってしまったドーンをクラトスの町に送る

⑥惑星ストリームに行き、タイムゲートで300年前に向かう

過去編へ!

ここでは今回の攻略にたどりつくまでの行動をフローチャートで整理してみたぞ。次に何をすればいいか分からなくなったとき参考にしてほしい。過去編のアストラル城下とパージ神殿のイベントはクリアしなくてもいい場合がある。

過去編へ

①クラートの村でイリアの服を探してあげる

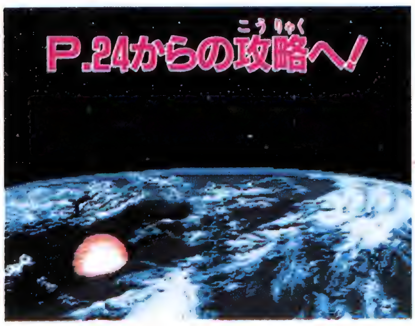
②ホットの町でシウスを仲間にし、通行証を手に入れる

③ホットの町の道具屋に頼まれたお使いをこなす

④ポートミス付近に現れるようになった海賊を退治する

⑤アストラル城下で起こった暗殺事件を解決する

⑥パージ神殿にあるという真実の瞳を捜しに行く



P.24からの攻略へ!

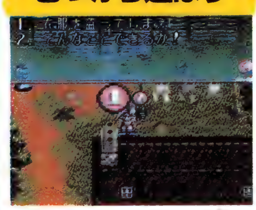
過去編のストーリーをポイント攻略

過去編のおさらいとして、ポイントとなるイベントをピックアップ。数字はフローチャートのものと対応している。

①イリアの服探し

過去で最初に訪れるのはクラートの村。ここではイリアの服を探すというイベントをこなすことになる。服を手に入れる方法は「洗濯物を盗む」「村のおばあさんにもらう」「道具屋で買う」の3つ。

3つから選ぼう



お金がかからないという点で「おばあさんにもらう」がいい

②シウスを仲間に

ポートミスの通行証をもらうためにも、シウスは仲間にする必要がある。まずは道具屋で主人の話を聞き、武器屋でシウスと会う。その後、再び道具屋に行くとシウスが仲間になってくれる。彼が加わると旅がぐっと楽になるぞ。

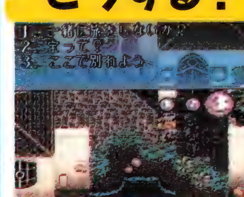


HPや攻撃力も高いシウスは海賊退治のときにも頼りになるキャラなのだ

③道具屋のおつかい

ホットの道具屋で頼まれたお使いをこなすためメトークス山を通り、ポートミスの町へ向かう。お使いをこなさず海賊退治に行くと、お使いを終えた後にシウスと別れることができる。

どうする?



ここでシウスと別れることもできるが…。後がツライかも

④海賊を倒す

次の大陸アストラル王国に向かうには、海賊を倒さなければならない。海賊の洞窟はポートミスの港から船で行けるぞ。洞窟内の敵は今までとケタ違いに強いので、ブルーベリィは20個フルで持っていくこと。15～16くらいのレベルがあればクリア可能だろう。



押しても開かないドアはダッシュで壊そう。ダッシュのスキルはホットの町で売っているぞ



手に入れた「ひうちいし」を使って先に進もう。ガスの中に入って使うとHPが1になる!

⑤ダースウィドーを倒す

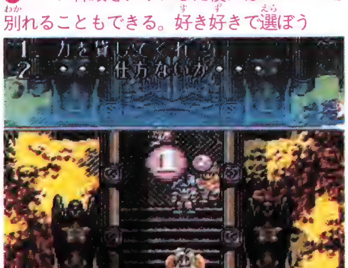
アストラル城下に行くと、王国騎士団長暗殺のイベントが起こる。このときシウスかアシュレイが仲間になっているなら、このイベントをクリアしなければ先へは進めない。ラティとイリアだけのパーティの場合、牢屋にいるフィアとの会話しだいでイベントを回避することもできる。



ダースウィドーは強敵。レベル20以上はほしいところだ。イリアがやられないよう注意

⑥真実の瞳を探す

パージ神殿に入るには、フィアとの受け答えで「パージ神殿に行く」の選択を選ぶ必要がある。選ばなかったときはトロップの町に向かおう。神殿では、入口でヨシュアが仲間になるぞ。神殿内の開かないドアはスイッチを作動させなければならない。中をくまなく歩いて3つのスイッチを探そう。



パージ神殿をクリアした後にはヨシュアと別れることもできる。好き好きで選ぼう

星の船の確認のためムーア大陸へ

イベント進行チャート

①トロップの町
②ポートミスの町
③星の船落下地点
④ポートミスの町
⑤トロップの町

ここからはミリーとロニキスを捜すためにヴァン王国へ向かうことになる。各町で売っているスキル内容が分からないときはP37左下のスキル表を参考にしてほしい。

① 惑星ロークに星の船が落下

ヴァン王国行きの船はトロップの町から出航しているため、トロップへ向かうことに。その道中、宇宙船の落下イベントがあり、それを確認しにムーア大陸へ寄り道することになる。ここでイリアの提案の選択肢が出るが、これはどちらを選んでも宇宙船落下場所向かうことになるぞ。



惑星ロークに宇宙船が落下。ビジュアルの美しいイベントなので見逃すな！

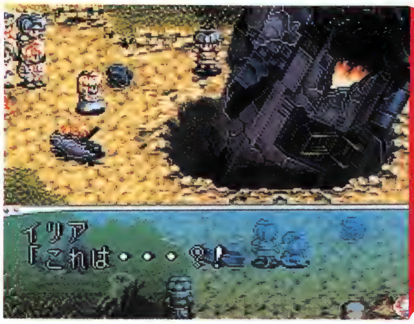
②〜③ 確認のためにムーア大陸へ

宇宙船が落下したのはクラートの町の近く。ここからは歩いて現場に向かうのだ。ポートミス→ホット→落下現場と進んで行こう。宇宙船を確認したら、今度こそヴァン王国へ向かうことに。ちょっと長いがポートミスからアストラル王国のオタニムに渡り、そこからトロップの町へ、というルートを通ることになる。戦闘はマメにこなし、トロップで装備やスキルを買うためのお金をためておこう。



ここからトロップに向かい、船でムーア大陸へ。オタニムの町に戻る必要はないぞ

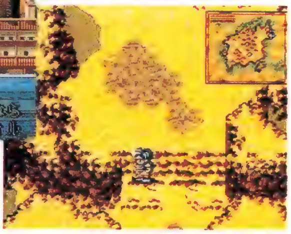
星の船だ！



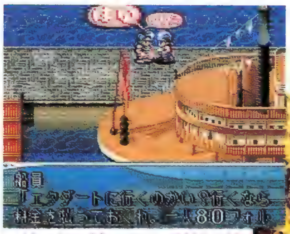
現代編と同じ位置に墜落している

④〜⑤ トロップからヴァン王国へ

トロップの町で特にすることはない。スキルで買っていないものがあれば買い足しておこう。港の船はヴァン王国行きに変わっているので、ようやくミリーたちを捜しに行くことができる。準備が整ったらヴァン王国へ向かおう。

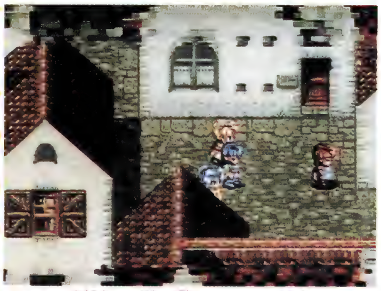


落下地点からトロップの町に戻るのはちょっとホネが折れる。敵は弱いから安心だけど…



船の行き先はヴァン王国の町エクダート行きに変わっている。もちろん船賃も必要だぞ

落ち葉舞うヴァン王国へ！



ヴァン王国には離れ離れになった仲間がいる

トロップの町マップ



①スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV1	300
知識関連スキルLV2	600
知識関連スキルLV3	1200
戦闘関連スキルLV2	2000

②道具屋ペーター

アイテム名	種類	価格
スペクタクルズ	その他	10
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
スティングボム	攻撃	200
マインドボム	攻撃	300
フレアボム	攻撃	180
ポイズンチェック	装飾品	2800
マジックカラー	その他	2000
クリエイターペン	その他	120
トランペット	楽器	120000

③武器屋モーガン

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
クレイモア	武器	1300
ハードナックル	武器	80
ルビーワンド	武器	50
リングメイル	防具	500
チャイナどうぎ	防具	3200
バンデッドヘルム	防具	100
ラウンドシールド	防具	120
アイアングリーブ	防具	200

デニ屋

アイテム名	種類	価格
ステーキ130	回復	500
シーフードスパ	回復	520
シチュー	回復	520
フルーツパフェ	回復	60
アップルパイ	回復	120
シャーベット	回復	100

イベント進行チャート

仲間と宿主を求めヴァン王国へ

①エクダートの町
②イオニスの町
③ヴァン城（試練の洞窟）
④シルヴァラント城
⑤アストラル城
⑥ムーア城（ポートミスの町）

①〜②まずはミリーとロニキスを捜す

ここではミリー、ロニキスを捜し出し、その後魔界に向かうことになる。魔界に行くためには4つの王国を巡り、エンブレムをもらいうける必要があるのだ。

ヴァン王国ではミリーとロニキスを捜すことになるが、2人と再会できる場所はパーティによって異なってくる。以下でパーティ別の進行の違いを説明するので、これからの冒険の確認をしておこう。どちらの場合もミリーは出会ったときのレベルが低いので、すぐにレベルアップさせてやろう。

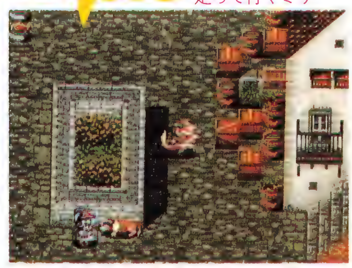


⇧ここまでに誰を仲間にしたかで展開が変わる。ロニキスはヴァン王国内で仲間になるぞ

ミリーがすぐに仲間になるパターン

ラティ、イリア、ヨシュアにシウスかアシュレイを加えたパーティでエクダートの町を訪れると、港を出たところでミリーを見かけることに。後を追って宿屋に行けば、ミリーが仲間に戻ってくれるぞ。ミリーの話を聞けば、ロニキスがマーヴェルという女性とイオニスの町に向かったことが分かる。

あ、あれは…



⇧元気良く目の前を走って行くミリー

ロニキスだ！

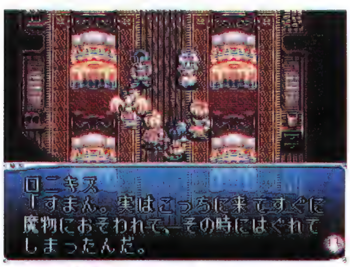




⇧⇧ミリーとはエクダートの町で、ロニキスとはイオニスの町で会える

ミリーがいなくなるパターン

ラティ、イリア、ヨシュアにフィアを加えたパーティでイオニスの町を訪れると、ロニキスに加えて、新たに仲間になるキャラのマーヴェルと出会うことになる。ここでは真紅の楯という騎士とマーヴェルが対峙する場面に出くわす。このイベントの後、ロニキスたちに今までの話を聞くと、気が付いたときにミリーの姿はなかったという。このパターンの場合、ミリーとはさらに先に進んだシルヴァラントの城下で出会うことになる。早く仲間にしたければ、先に進むしか手はないのだ。



⇧ここで再会できるのはロニキスだけ。マーヴェルという女性もいっしょにいるぞ

真紅の楯！



⇧町に入ったとたん、緊迫のシーンが！

エクダートの町マップ



①スキルギルドー

セット名	価格
感覚関連スキルLV1	100
感覚関連スキルLV2	200
感覚関連スキルLV3	300
技術関連スキルLV2	1200

②オサトー楽器店

アイテム名	種類	価格
トランペット	楽器	120000
トロンボーン	楽器	195000
サックス	楽器	161000
クラリネット	楽器	80000
バイオリン	楽器	200000
ギター	楽器	120000
ハーモニカ	楽器	28600

③セレナの宝石店

アイテム名	種類	価格
ルビー	その他	450
サファイア	その他	680
グリーンベリル	その他	1400
クリスタル	その他	740
ダイヤモンド	その他	3000
シルバー	その他	300
ゴールド	その他	280
ブローチ	装備品	2500
ネックレス	装備品	500
アイアン	その他	10

④クロサン酒店

アイテム名	種類	価格
いちのくら	回復	1000
せんちゅう	回復	1400
やえがき “む”	回復	4000

②〜③ 魔界の王捕獲の話が持ち上がる

ヴァン城下に来ると、魔界の王を捕獲するという話が持ち上がる。パーティによってはなぜ魔界の王を捕獲するのかという話が聞けないので補足しておこう。実は、魔界の王は石化の病気を引き起こした病源菌の宿主だったのだ。そのため、ラティたちは魔界に向かうことになる。魔界への行き方はヴァン王から聞くことができるので、まずは城の中に行こう。



イリアの話になぜ？　と思う人もいるはず。その真相は右の説明のとおり



ヴァン王の話を聞いたら次なる国へ

4つのエンブレムを集めるのだ！

イオニスの町マップ



①スキルギルド

セット名	価格
感覚関連スキルLV1	100
感覚関連スキルLV2	200
感覚関連スキルLV3	300
技術関連スキルLV2	1200

②クリエイターの店

アイテム名	種類	価格
マジックカード	その他	70
マジックカラー	その他	2000
リサーチペン	その他	400
クリエイターペン	その他	120
スミスハンマー	その他	600
スペクタクルズ	その他	10
マンドレイク	薬草	100
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35
ルビー	その他	450
サファイア	その他	680
ダイヤモンド	その他	3000
ハトのえさ	その他	1
アイアン	その他	10

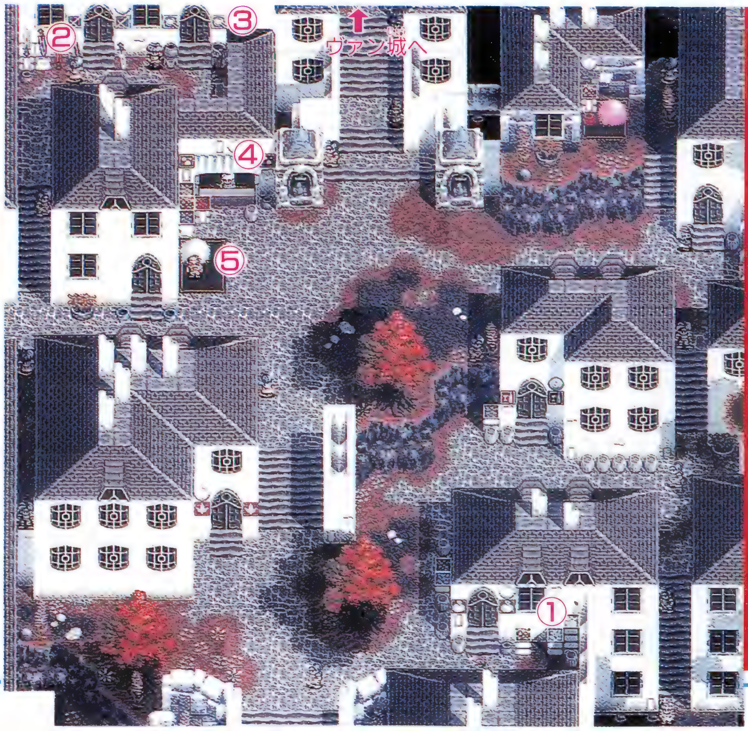
③ウェルディー

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800
セボリー	薬草	50
ラベンダー	薬草	35

④ヴァイア武器店

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
クレイモア	武器	1300
ハードナックル	武器	80
ブリガンディ	武器	1200
ルビーワンド	武器	50
アンバーローブ	防具	150
チャイナどうぎ	防具	3200
アイアンヘルム	防具	350
ラウンドシールド	防具	120
アイアングリーブ	防具	200
チャイナシューズ	防具	1200

ヴァン城下マップ



①はき物屋ビクトル

アイテム名	種類	価格
サンダル	防具	3
ブーツ	防具	5
スエードブーツ	防具	20
レザーブーツ	防具	45
ぶどうブーツ	防具	920
チャイナシューズ	防具	1200
ちゅうかシューズ	防具	500

②武器屋シルバー

アイテム名	種類	価格
シンクレアー	武器	1000
ツヴァイハンダー	武器	4000
ハグナク	武器	220
グラディウス	武器	500
さんせつこん	武器	3000
ロングボウ	武器	300
クロスボウ	武器	1200
プレートメイル	防具	2600
シルバーローブ	防具	500
チャイナどうぎ	防具	3200
ちゅうかどうぎ	防具	3000
プリティビキニ	防具	600
プレートヘルム	防具	720
ナイツシールド	防具	500
プレートグリーブ	防具	600
スペクタクルズ	その他	10

③スキルギルド

セット名	価格
技術関連スキルLV1	600
技術関連スキルLV2	1200
技術関連スキルLV3	5000
戦闘関連スキルLV2	2000

④ジュエリーフーズ

アイテム名	種類	価格
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800

⑤行商人

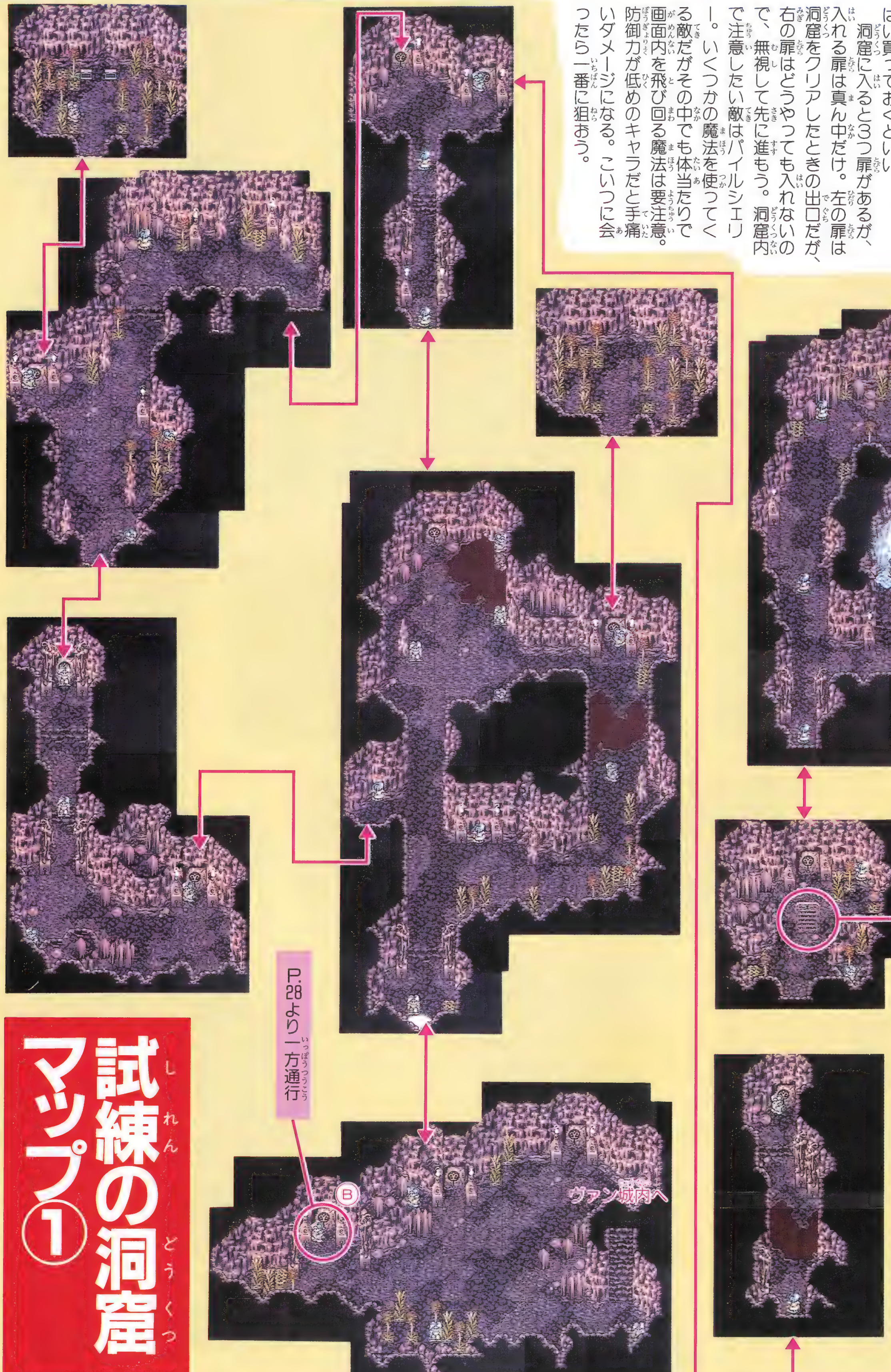
アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
リキュールボトル	回復	300
リザレクトボトル	回復	500
アルテミスリーフ	薬草	320
シャドウフラウ	薬草	300
ラベンダー	薬草	35

④ 真実の瞳を手に入れるための試練

試練の洞窟はヴァン城の中にある。そのためアイテムがこころもとなくなったら、すぐに外に出て城下で買い足せるぞ。リザレクトボトルも売っているので、めいっぱい買っておくといい。

洞窟に入ると3つ扉があるが、入れる扉は真ん中だけ。左の扉は洞窟をクリアしたときの出口だが、右の扉はどうやっても入れないので、無視して先に進もう。洞窟内で注意したい敵はパイルシェリー。いくつかの魔法を使ってくる敵だがその中でも体当たりで画面内を飛び回る魔法は要注意。防御力が低めのキャラだと手痛いダメージになる。こいつに会ったら一番に狙おう。

試練の洞窟マップ①




この石版は無視

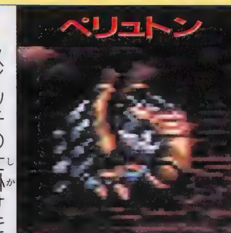
この石板には「足音をたてるべからず」と書いてあるが、ダッシュでここを通り抜けても、水たまりを通っても大丈夫だ。この指示に従っておかないと洞窟をクリアできない、といったことはないので、気にせず先に進んでいいぞ。



⇧なぜこんな石板が立っているのかわからない…

※マップ上の矢印、及び英文字は、マップ同士のつながりを表します。

BOSS（ボス）

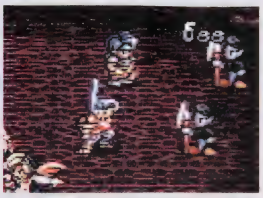


HP	MP	弱点
6800	50	火の属性

スイッチの仕掛けを抜けたところには、見えないがボスがいる。まず手前でHPとMPは回復させておこう。ボスのペリュトンはウィスパー3匹と共に現れる。ウィスパーは攻撃力が高いので、先に倒しておくといい。ペリュトンが空を飛んだときに出す石化＋全体攻撃はかなりのダメージになる。これで誰かが行動不能になるのは必至なので、リザレクトボトルと石化解除のリキュールボトルはめいっぱい持っておくこと。アイテムはヴアン城下で買っておこう。



弱いキャラは一発死に



ザコは早めに倒そう

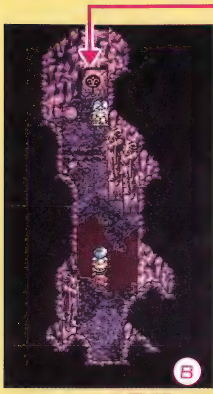


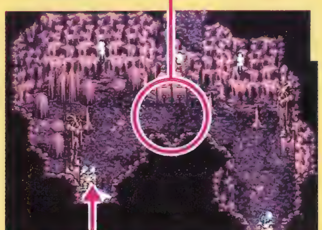
画面端に追い詰めて、リンクコンボで攻めろ！



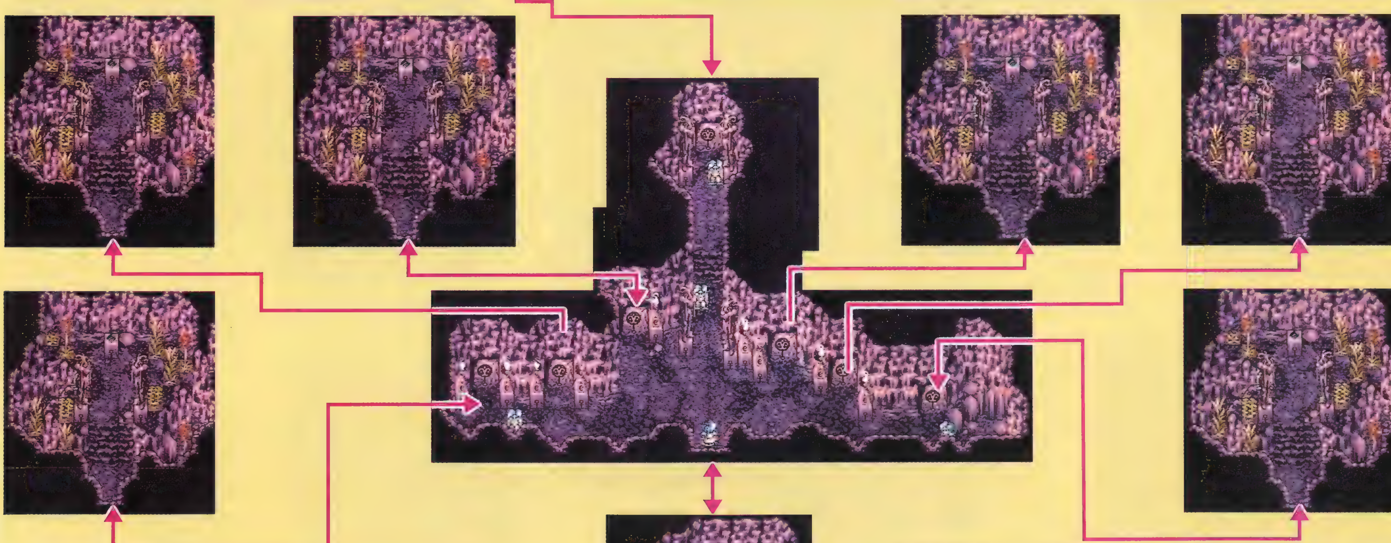
ストーンチェックを装備しておくといい

ボス ペリュトン

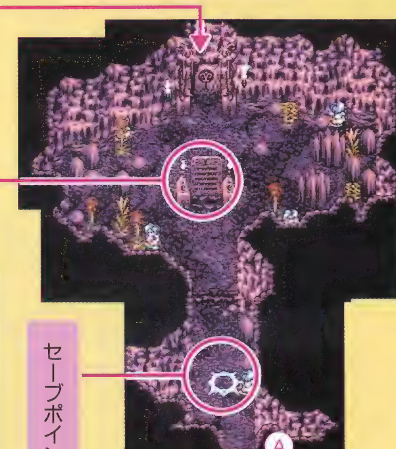




P.27へ





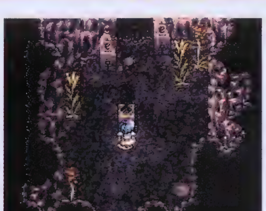


セーブポイント

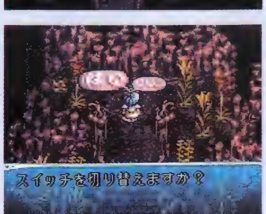
P.27より

石板のヒントとスイッチ

石板に記してある文章は「陽の登る所より○×○○○××」というもの。先に進むところがスイッチを押す順番だということがわかるだろう。陽の登る所とは東のこと。つまり右からこの順番でスイッチを押せという意味だ。問題はスイッチが6つしかないのに○×の数は7つあるということ。実はこのスイッチには前の部屋にあるスイッチも含まれるのだ。前の部屋にあるものは暗号の真ん中の位置に対応している。つまり押した状態は○というわけだ。このとおりスイッチを押せば奥の扉が開く。



このスイッチを押すことから始まっている



後は記号どおりスイッチを押していけばいい

※マップ上の矢印、及び英文字は、マップ同士のつながりを表します。

④〜⑥ エンブレムを各王国で入手

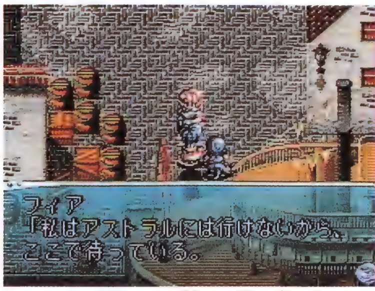
ヴァン王国でエンブレムをもらうと、シルヴァラントに行けるようになる。ここからはムーア、アストラル、シルヴァラントのどこの王国からまわってもいいが、シルヴァラントに行くと、船で各大陸を簡単に行き来できるようになるぞ。どこの王国でもすんなりエンブレムは渡してくれるが、ムーアだけは魔物退治を頼まれてしまう。すべてのエンブレムを集めたらヴァン王国に戻ろう。

シルヴァラント城



ここではシルヴァラント遺跡に入るための鍵もくれる

アストラル城



フィアが仲間にいる場合、彼女は外で待つことに

ドゥルスの町マップ



①食べ物屋テムジン

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250

②さびれた道具屋

アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
リキュールボトル	回復	500
スペクタクルズ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
ハーモニカ	楽器	28600

③さびれた武器屋

アイテム名	種類	価格
ロングソード	武器	100
サーベル	武器	300
トゥハンドソード	武器	500
ロッド	武器	10
ナックル	武器	20
バンデッドメイル	防具	200
シルクローブ	防具	20
ぶどうぎ	防具	1200
レザーヘルム	防具	20
ラウンドシールド	防具	120
レザーグリーブ	防具	100
ブーツ	防具	5
ビキニ	防具	10
スペクタクルズ	その他	10
フレアボム	攻撃	180
つるはし	装備品	1200

シルヴァラント城マップ



①スキルギルド

セット名	価格
知識関連スキルLV3	1200
感覚関連スキルLV3	300
技術関連スキルLV3	5000

②食べ物屋

アイテム名	種類	価格
こくもつ	食材	800
くだもの	食材	180
やさい	食材	60
にくるい	食材	250
ぎょかいるい	食材	800

③武器屋キクリン

アイテム名	種類	価格
ワルーンソード	武器	2000
フランヴェルジュ	武器	7100
バゼラード	武器	2500
クレスロッド	武器	1200
セスタス	武器	4500
ハルバード	武器	3400
アルヴァレスト	武器	5000
スチールアーマー	防具	5200
ホーリィクローク	防具	10000
バトルスーツ	防具	10000
ねこスーツ	防具	20000
スチールヘルム	防具	1600
ファインシールド	防具	1200
シルバーグリーブ	防具	2000

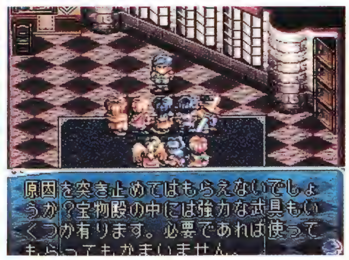
④道具屋

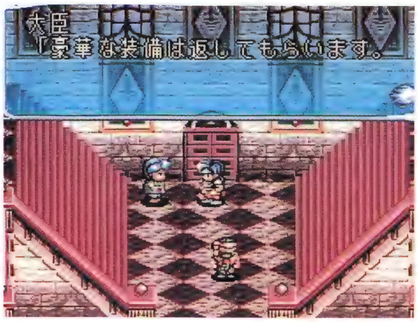
アイテム名	種類	価格
ブルーベリィ	回復	50
ブラックベリィ	回復	180
アクアベリィ	回復	70
リキュールボトル	回復	300
リザレクトボトル	回復	500
アルテミスリーフ	薬草	320
シャドウフラウア	薬草	300
ラベンダー	薬草	35
スイートシロップ	回復	200
スペルポーション	回復	1000
マイトポーション	回復	600
スティングボム	攻撃	200
マインドボム	攻撃	300
フレアボム	攻撃	180
ハトのえさ	その他	1
キュアストーン	その他	1000
アイアン	その他	10
スペクタクルズ	その他	10

⑥ 宝物殿の魔物を退治

ポートミスの町の奥にあるムーア城では、宝物殿の魔物退治を依頼される。このイベントは、エンブレムをもらうためには必ずこなさなければいけないものだ。

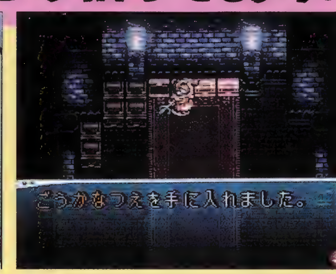
中に入ったらまず、宝箱を開けて武器や防具を忘れず装備しよう。この装備品は攻撃力、防御力ともに高いので、ここに現れる敵にも対抗できるようになる。奥にいるボス、サキュバス対策にリザレクトボトルは必ず用意しておくこと。なくなってしまったら宝物殿の外に出て買いに行こう。



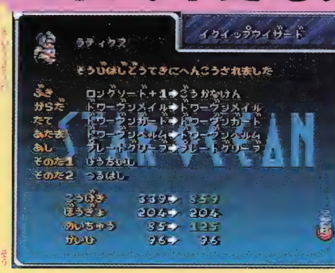


宝物殿は城の中、クリアまで出入りは自由だが、装備品は持ち出せない

宝箱の中身は必ず拾っておけ！



宝物殿というだけあって、スゴいものがゴロゴロとある



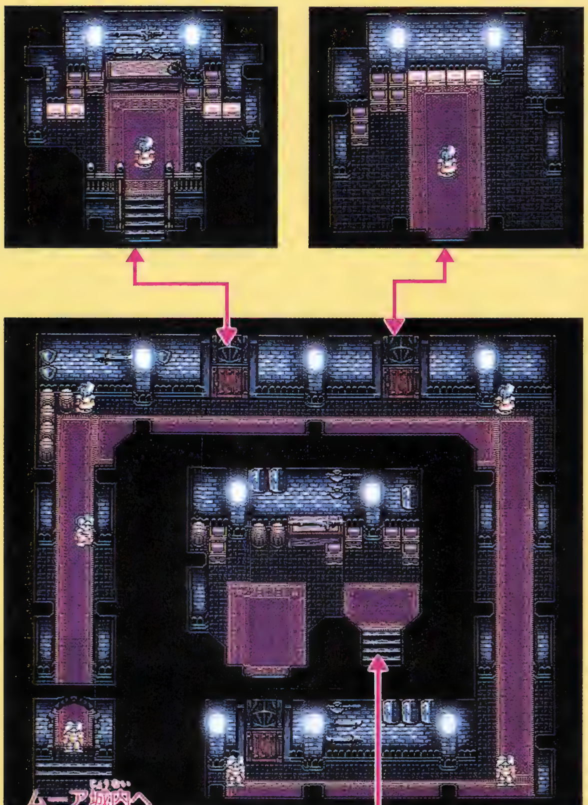
最強装備モードにしておけば装備の付け忘れもない

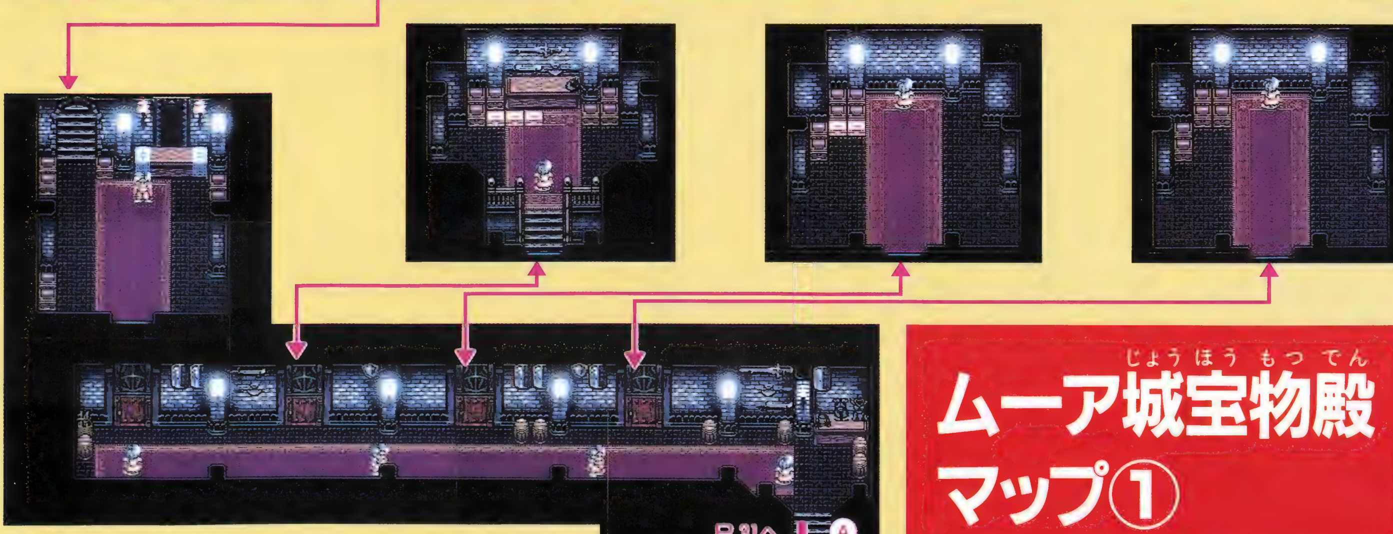
装備品は借りるだけ

宝物殿には「ごうかなけん」や「ごうかなよろい」など今までと比べものにならないほど強力な武器や防具がある。しかし、この装備が使えるのはこの宝物殿内のみ。外へ出ると、大臣に回収されてしまうのだ。回収された装備は再び宝箱に収められているが、ボスを倒してしまうともう宝物殿内には入れなくなる。残念だけど、どんな方法を使ってもこの装備品は持ち出せない。



せっかく取っても入口で回収される。これだけあるんだから、1つくらいくれても…





ムーア城宝物殿マップ①

※マップ上の矢印、及び英文字は、マップ同士のつながりを表します。

この攻撃に耐えろ！



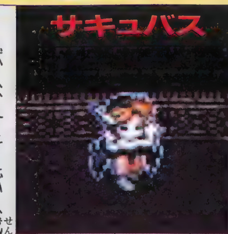
ラティ以外のキャラは即死確実。リザレクトボトルで回復だ！



この攻撃はどこかで見たような…

ボス、サキュバス戦で注意したいのは、サキュバス自体の攻撃力。キャラ1人に対して連発でヤリを降らせる攻撃のダメージは絶大。この攻撃で魔法使い系のキャラはもちろん、戦士系のキャラでも一発でやられてしまうこともあるのだ。このヤリ攻撃は、この時点で一番HPと防御力の高いはずのラティに集中させよう。ラティがサキュバスに常に攻撃をしていれば、ほとんどのヤリ攻撃はラティに向けられるぞ。この作戦をとる場合には、パーティの中に回復魔法の使えるミリーかヨシュアを入れておくといいだろう。

BOSS サキュバス



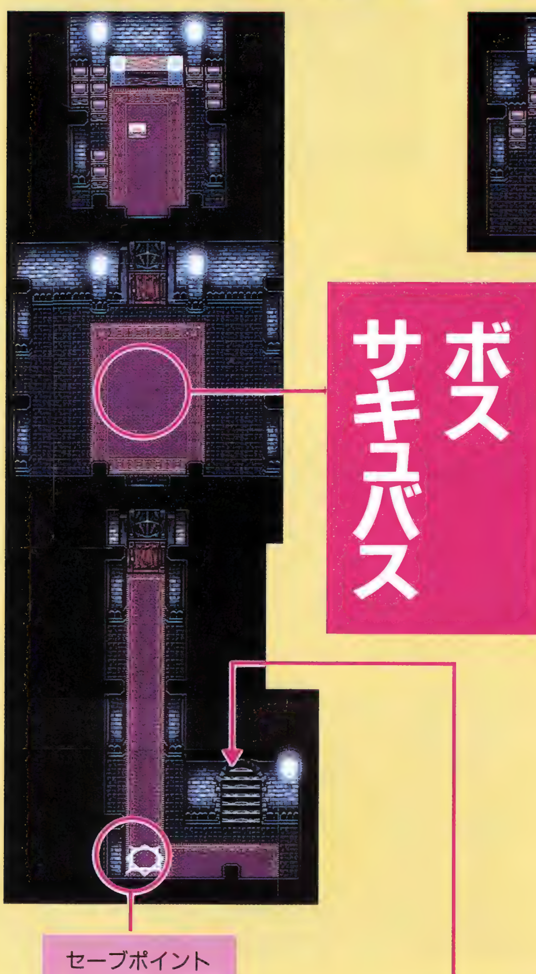
HP	MP	弱点
25800	50	なし



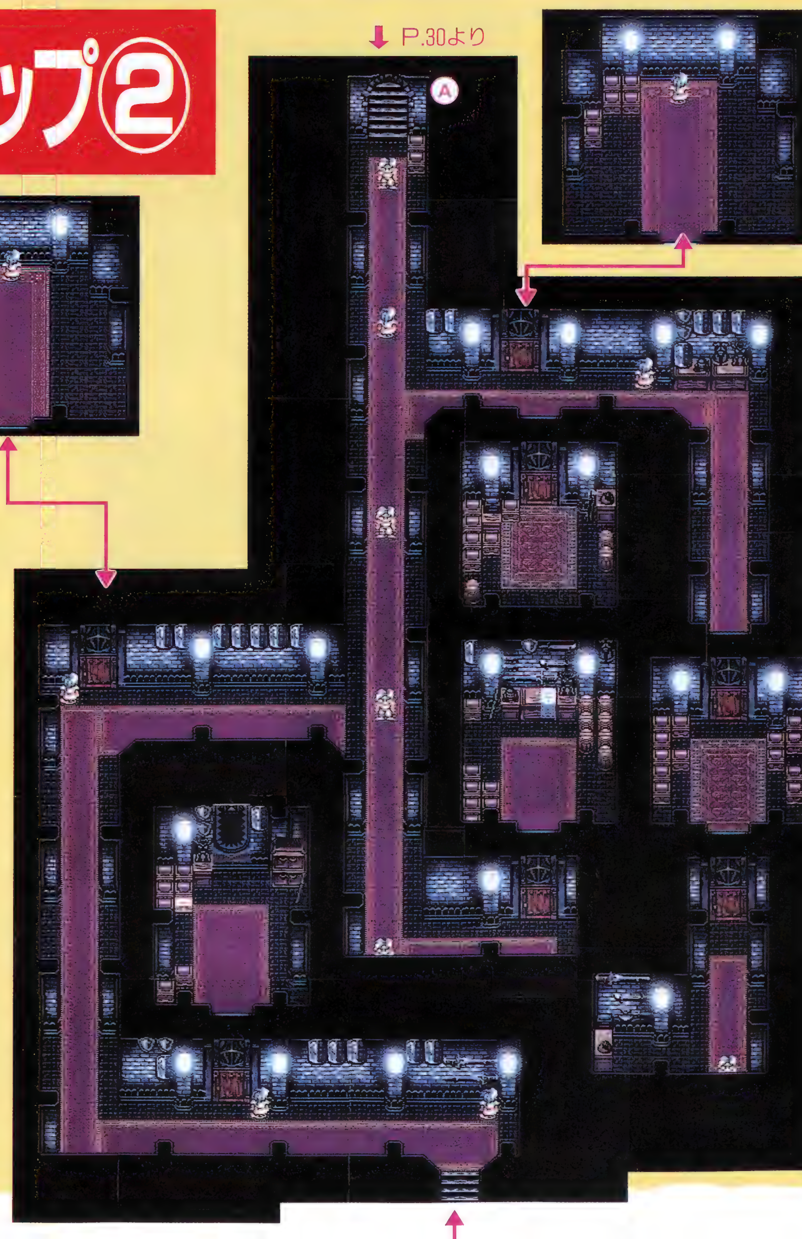
ザコはほっといても関係ないくらい弱い

ムーア城宝物殿マップ②

P.30より







真実の瞳を求め、再びパージ神殿へ

イベント進行チャート

① ヴァン城
② タトローイ
③ パージ神殿
④ ヴァン城
⑤ 無人島

4つの王国を巡り、エンブレムをそろえたらヴァン王国へ向かおう。ヴァン王国では本当の「真実の瞳」の効果とそのありかを教えてくれるぞ。

①〜③ パージ神殿の奥に新たなダンジョン

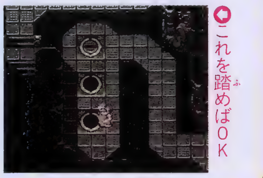
ヴァン王に話を聞いたらパージ神殿へ。以前パージ神殿に来たことがあるなら、一番奥に進めば新たなダンジョンに行くことができる。来たことがないなら、開かない扉などのスイッチを作動させ、奥に行くこと。パージ神殿の近くで買い物のできる場所はないので、アイテムは先に買っておこう。



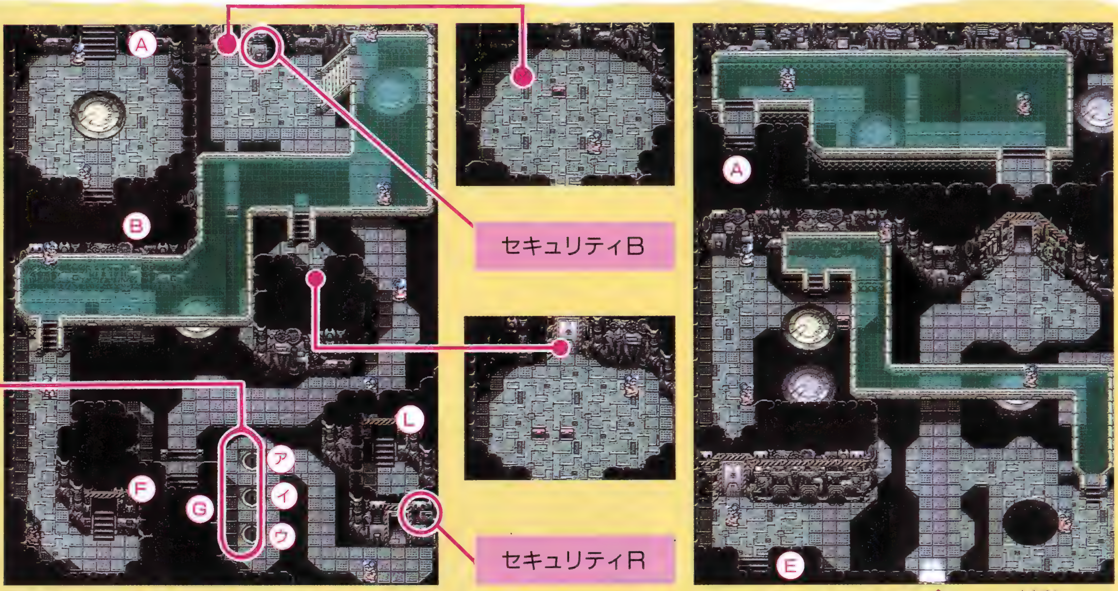
パージ神殿に来るまえに買い物はきちんとすませておこう。町まで戻るのはつらい

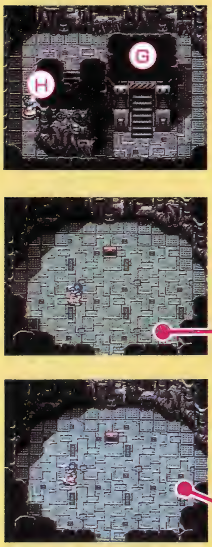
3つのスイッチ

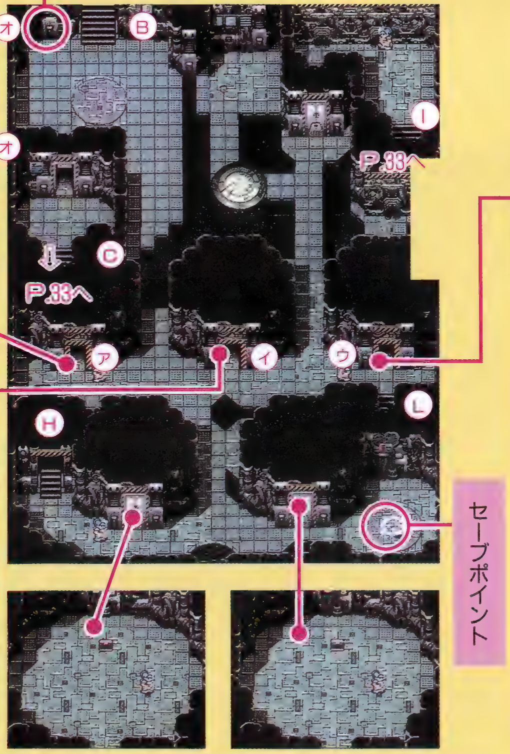
このスイッチはそれぞれ上の階にある3つの部屋の扉に対応している。一番下のスイッチを作動させると上に行けなくなるが、セキュリティRがあれば大丈夫。



これを踏めばOK





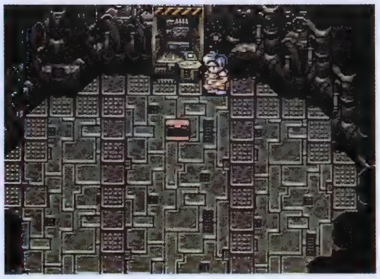




パージ神殿最深部マップ①

セキュリティBを手に入れる

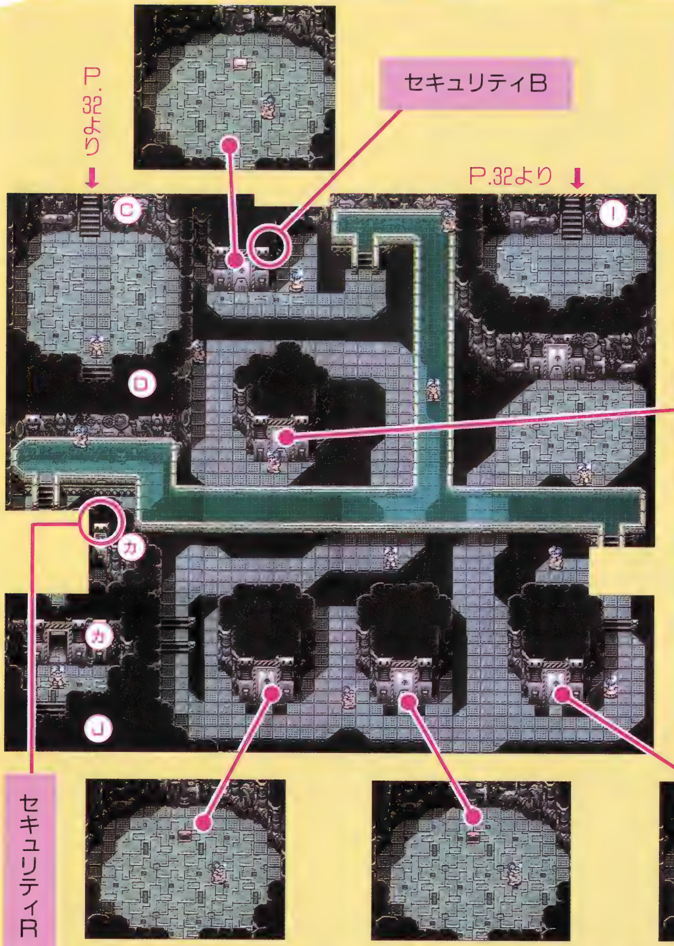
セキュリティB（以下B）を手に入れるためには、まずセキュリティR（以下R）を先にとっておかないとダメ。順番としては、Rを手に入れる→Bのある部屋の入口のスイッチを作動させる→Bを入手という流れになる。これはRのときと同様、奥にあるコンピュータを調べれば手に入る。これで青色に光っているパネルのある扉を開けることができ、真実の瞳のある場所へ行けるようになる。



ここを調べれば手に入る。くれぐれも取り忘れのないように

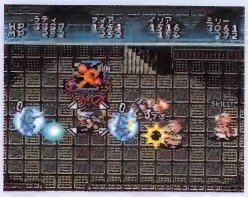
※マップ上の矢印、及び英文字は、マップ同士のつながりを、カタカナはスイッチ同士のつながりを表しています。

パージ神殿最深部マップ②



このモンスターに注意

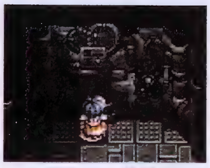
要注意の敵はデュエルシエイプ。正面からの物理攻撃はダメージを受けないという強敵だ。必殺技か攻撃魔法で対応し、端に追い詰められないよう気をつけよう。



⇨逃げるというのもひとつの手段。強いしねぇ…

セキュリティR

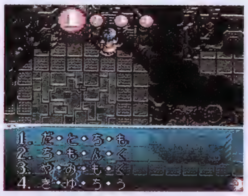
部屋の奥にあるコンピュータを調べれば手に入れることができる。分かりにくいが、見逃してしまわないように。



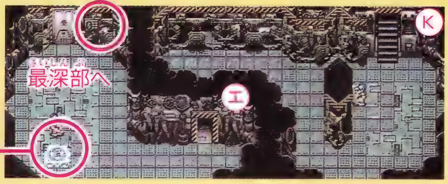
⇧このパネルに反応する

パスワード入力

真実の瞳を手に入れるための最終ポイントがここ。扉の前でイリアの話をよく聞いていれば、答えは自ずとわかるはず。ちなみに兜とはメッセージの最初の文字のこと。4文字つなげれば完成だ。

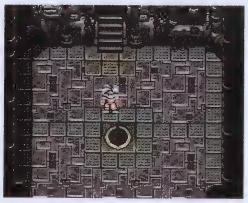


⇨失敗しても、入力は何度でも可能なので安心

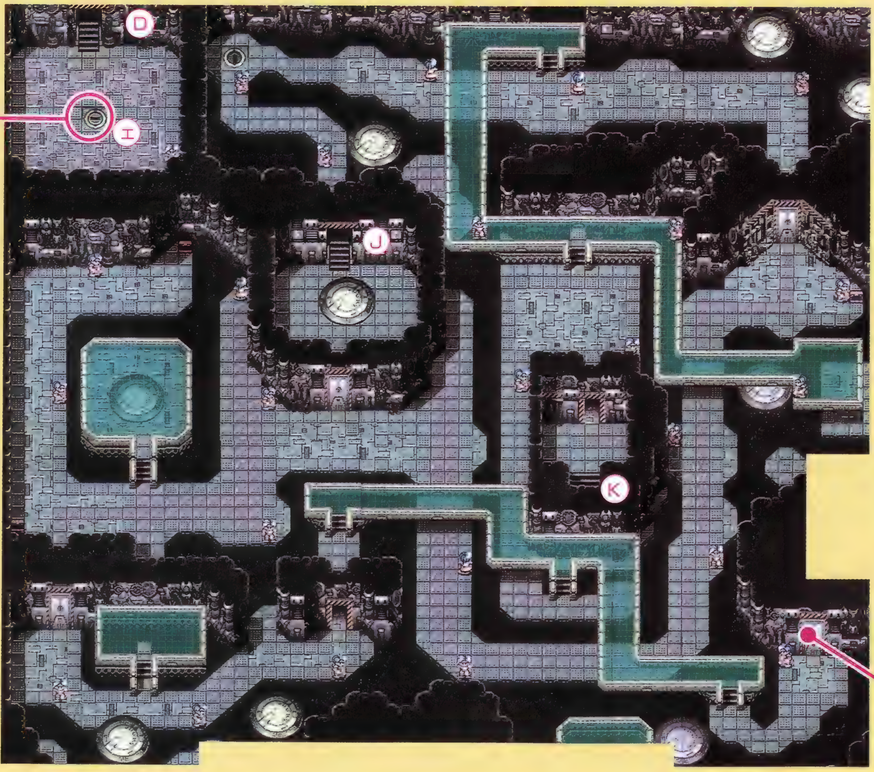


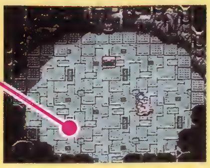
スイッチを踏む

この部屋には一見何もないようだが、床にネジのようなスイッチがある。このスイッチは踏むことで真実の瞳のある部屋への扉(記号㋓)が開くようになっている。作動したかどうかは、スイッチがネジのように動くので、それを見ればわかるぞ。踏みわすれると、長い道のりをここまで戻ってくるハメになる。



⇧ここまでたどり着ければ、神殿クリアは目前！

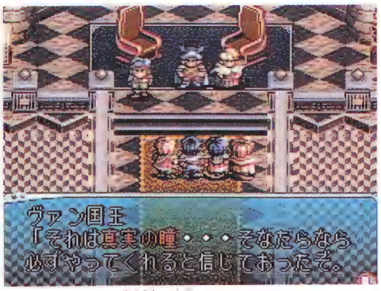




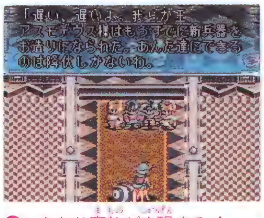
④〜⑤ パージ神殿後のストーリー

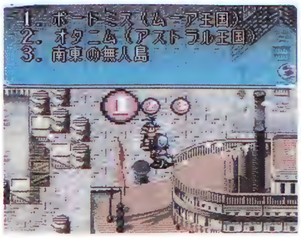
パージ神殿で真実の瞳を手に入れると、再びヴァン城に戻ることになる。いよいよ魔界に突入しようというときに魔物が城の中に進入してくるが、ここでは戦闘にはならない。そのイベントが終わった後に魔界に向かうことになるぞ。魔界への入口はシルヴァラントの南にある無人島にある。ここにはシルヴァラントの港からしか行くことができないぞ。

船で無人島に着き、先に進むとロニキスが真実の瞳を使い、魔界への入口を開いてくれる。一旦魔界に入った後でも後戻りはできるので、「まだキツイかな」と思ったらシルヴァラントあたりでレベルを上げて、再び魔界を目指すのがいいだろう。



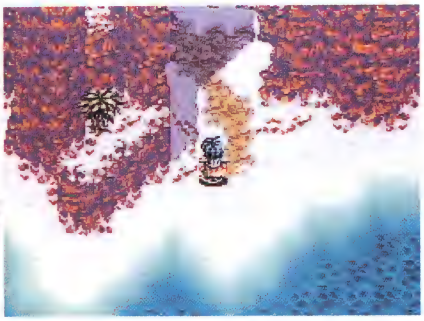
まずはヴァン王国に戻ってくること

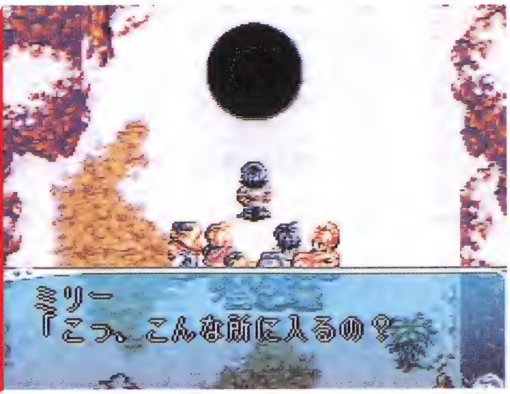

いきなり魔物が出現する！



シルヴァラントから出発だ

魔界の扉が！


ここは本当に何もない無人島。こんなところに魔界への入口があるの？



ついに開く魔界への入口。この先に待つものはどんな化け物か

魔界に向かう前にここには行っておけ！

魔界には強敵がいっぱい。装備などもそれなりのものをそろえるために、ここでいろんなものが準備できる場所を紹介するぞ！

お店でしっかりとお買い物

魔界で買い物ができる場所はもちろんない。リザレクトボトルなどの回復アイテムは必携なので、シルヴァラント城下かヴァン城下で買っておくといいぞ。



シルヴァラントの店ならだいたいのものはそろう。港も近く、便利なところ

タトローイでティニークが仲間に

タトローイのある場所でティニークというキャラが仲間になってくれるのを知っていたかな？ 現在のパーティが7人以下なら彼を仲間に入れてもソンはない。彼を仲間にするヒントを1つ。彼は戦い好きらしいぞ。

がんばるぞぉ〜


ティニークのしゃべり方はすっごくカワイイのだ！

メトークス山の古代遺跡

ムーア大陸のメトークス山のどこかに遺跡が隠されている。この遺跡はシウスからも話が聞けるので場所を知っている人もいるだろう。場所はそれらしいところがあるのですぐ分かるはず。遺跡の中には「ドワーヴンソード」や「ドワーヴンガード」といった、売っている武器、防具より強力なものがいっぱいある。敵も弱いので、ラクに手に入るぞ。


魔界に入る直前のレベルなら、こんな敵ははっきりいって、メじゃない

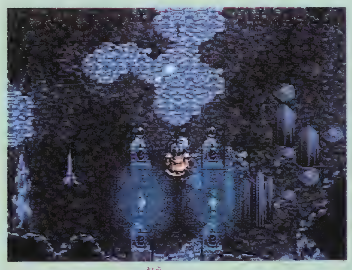
ボスもいるぞ！



デカいウサギも登場。その先にはお宝がある

シルヴァラント城の東にある遺跡

シルヴァラント城の東の岩の裂け目に遺跡があることはシルヴァラント王から聞いているはず。東に進み岩をよく見ていると、それらしい裂け目がすぐに見つかる。中には強力な武器、防具のほかにもイリアの奥義書「裏桜花」が手に入るので、逃さず取っておくこと。さらにここではマーヴェルに関するイベントを見ることができる。くわしい説明はできないが、セーブはこまめにしておくことをオススメする。しておかないと、きっと後悔することに…。


シルヴァラント王にもらったエルダーキーはここに入るのに必要なもの



手に入れたアイテムは鑑定しなければ使えないものが多い。鑑定は使えるようにしておこう

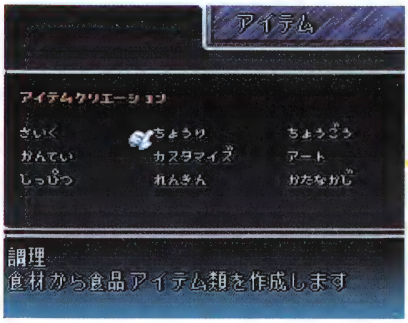


ここでマーヴェルに関わるイベントが始まる。セーブしておいたかな？ それなら安心だけど…

クリエイター必見！「アイテムクリエーション」参考データ集

『スターオーシャン』をもっとも特徴づけているシステムとして、「アイテムクリエーション」がある。回復アイテムや、武器、装飾品など、さまざまなものを、原料となる素材から作りだすこのシステムをいかに活用するかで、ゲームの面白さ、難易度というものがガラッとかわってしまうのだ。
　ここでは、その中でも特に「これは便利」というものをピックアップして紹介していくぞ。

特に有効なものは



○便利なシステムは有効に活用

「みかく」が決め手の調理特技

便利さ、面白さの両点でポイントが高い特技が「調理」。やさい、こくもつ、くだもの、にくるい、ぎょかいるいの5つの素材から作られる食べ物は、HP回復アイテム（戦闘中は使えない）として利用できるぞ。HPの回復は、最大HPに対する％で表される。また、表中の「材」は素材を意味しているよ。

必要なタレント
みかく

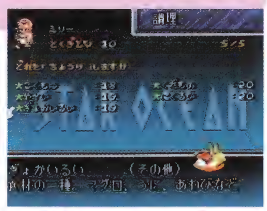
必要なスキル
レシピ
めきき
ほうちょう

特技レベル+ランダム要素



○特技レベルが高いほうが、おいしい食べ物ができるのは当然。でも失敗はなくならない





○素材を5つから選ぶ。あとはレベルと確率ででできあがりが決まる

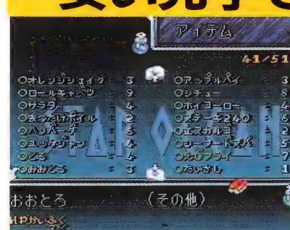
「調理」で作ることができる食べ物

材	名前	回復率	売値	材	名前	回復率	売値
くだもの	シャーベット	10%	50フォル	やさい	まずいシチュー	1%	5フォル
	アップルパイ	25%	60フォル		ロールキャベツ	30%	160フォル
	オレンジシェイク	15%	100フォル		サラダ	22%	175フォル
	フルーツケーキ	40%	250フォル		シチュー	36%	260フォル
	ワイン	32%	5000フォル		ホイコーロー	35%	300フォル
にくるい	かたいステーキ	1%	5フォル		せんそうゼリー	40%	1000フォル
	ハンバーグ	32%	100フォル		まつたけボイル	10%	1500フォル
	ステーキ130	35%	250フォル	こくもつ	さんぞうしゅ	1%	5フォル
	ユッケジャン	30%	450フォル		いちのくら	30%	500フォル
	ステーキ240	38%	500フォル		せんちゅう	30%	700フォル
	エスカルゴ	5%	500フォル		やえがき"む"	30%	2000フォル
	ちどりくしやき	15%	1500フォル		たまのひかり	30%	3000フォル
ぎょかいるい	やすいさしみ	1%	5フォル		びじょうぶ	30%	5000フォル
	えびフライ	10%	50フォル		シーフォンチュー	30%	6000フォル
	シーフードスパ	30%	260フォル		こくりゅう	30%	7000フォル
	サザエつぼやき	10%	400フォル		おムスビ	30%	100フォル
	たいさし	20%	740フォル	くだもの	まずいデザート	1%	5フォル
	とろ	2%	800フォル		からいケーキ	1%	5フォル
	おおとろ	3%	8000フォル		フルーツパフェ	20%	30フォル

金もうけに利用

左の「食べ物表」をよく見てみると、できあがる食べ物によって売値がバラバラなことに気づくだろう。失敗作（まずい～、やすい～など）は一律5フォルだが、高いものになると、8000フォルなどというトンでもない値段で取り引きしてもらえるのだ。
　ぎょかいるいは元値もわりとするので、8000フォルといっても元値の10倍くらいのもの。しかし、やさい、くだものなど比較的安い素材からも、1000フォル以上の売値の食べ物はできる。この元値との格差を利用して、お金を稼ぐのがけっこうイケるぞ。

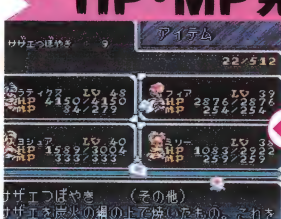
安い元手で

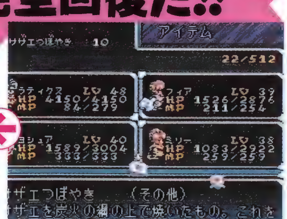




○○お酒は平均的に売値が高い。でも値段が高いからといって、回復率も高いとは限らない。その逆もまたしかり

HP・MP完全回復だ!!





○いかにヘロヘロの状態であっても、好物を食べれば元気100倍！

各キャラの好物を探せ

作った食べ物がHP回復アイテムになるのは、ご存じのとおり。しかし、なぜ「食べ物」なのか？　実は、これにはもっともな理由がある。ステータス画面を見ると分かるが、各キャラクタには1つずつ「好物」が設定されていて、好きな食べ物を食べると、なんとHPとMPが完全回復してしまうのだ。みんなの好物は、お酒やデザートなど多様。普段の行動で多少予想できるものもあるぞ。


○たとえば、このシウスなんかはと～っても酒好きのように思えるよね～？

「細工」で作ることができるアイテム

これらはあくまで代表的なもの。全部ではないので、もっと試してみよう。ちなみに、アイアンの分はほかと重複するのではぶかせてもらった。

原料	できるアイテム	売値	アイテムの効果
ルビー	ルビーペルシャ	1500フォル	ルビーでできたカワイイねこ
	シールドリング	600フォル	敵の直接攻撃ダメージが1/10になる。破壊確率30%
	バーサクリング	900フォル	戦闘中、常に「怒り」状態になる。防御力は1/2になる
	フレアリング	900フォル	敵の炎系攻撃呪文のダメージを50%の確率で無効化する
サファイア	ネックレス	250フォル	回避値＋1
	アクアリング	960フォル	敵の水系攻撃呪文のダメージを50%の確率で無効化する
	フィートシンボル	1400フォル	ATK、HITのステータス値が上昇する戦士の紋章
	パラライチェック	1600フォル	敵の麻痺攻撃を70%の確率で無効化する。破壊確率5%
ゴールド	ゴールドアイドル	382フォル	金製の人形
	ゴールドリング	1750フォル	金製の指輪
	ゴールドブローチ	2625フォル	金製のブローチ
	ストーンチェック	1700フォル	敵の石化攻撃を70%の確率で無効化する。破壊確率10%
シルバー	シルバーアイドル	286フォル	銀製の人形
	シルバーリング	50フォル	アンデッド系の敵からダメージを受けなくなる。破壊確率5%
	シルバーアンク	？フォル	防御値＋1
	ポイズンチェック	1400フォル	敵の毒攻撃を70%の確率で無効化する。破壊確率2%
スタールビー	スターリング	1250フォル	星域の呪文を50%の確率で無効化する
	スタークレスト	5000フォル	MPの最大値が30%上昇する
	スターネックレス	5000フォル	呪文の詠唱時間が1/2になる
	プロテクトリング	600フォル	敵の直接攻撃を無効にし、その攻撃分のHPを回復。破壊確率30%
グリーンベリル	タリスマン	760フォル	防御値が10%上昇する
	クラウン	2000フォル	防御値＋1
	フェアリィリング	1400フォル	MP消費が1/2になる
	エメラルドリング	1400フォル	MP消費が2/3になる
ムーナイト	ルナテックリング	300フォル	あらゆる攻撃のダメージを無効化する。戦闘中は常にピヨリ状態
	ルナタリスマン	1000フォル	HPの最大値が30%上昇する
	ルナタブレット	1000フォル	MPの最大値が30%上昇する
クリスタル	カエル	50フォル	防御値＋1
	リフレクトリング	500フォル	敵の呪文攻撃を無効にし、その攻撃分のHPを回復。破壊確率30%
	レジストリング	500フォル	敵の攻撃呪文のダメージが1/10になる。破壊確率10%
ダイヤモンド	ブローチ	1250フォル	中央にダイヤモンドをあしらったアクセサリー
	リバースドール	1000フォル	装備していると行動不能から即復活できる。破壊確率99%
	プリティアイドル	2500フォル	ダイヤモンド製のカワイイ人形
	パープルミスト	500フォル	戦闘から逃げる速度が30%上昇する
オリハルコン	レビテートリング	？フォル	？
レインボーダイヤ	？	？	？

「細工」で便利な装飾品を作ろう

必要なタレント
きようなゆびさき

必要なスキル
こうぶつがく
クラフト
びてきかんかく

ゲームに登場するルビー、サファイアなどの鉱石は、いろいろな装飾品（武器、防具以外の装備品）の原料になる。「細工」によってできあがる装飾品には、それぞれボーナス効果があり（ないものもあるが）、特に戦闘においてラティたちをがっちりサポートするはずだ。



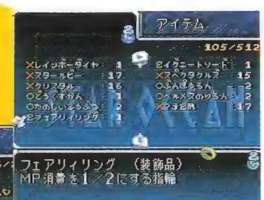
🔼レベルが低いうちは、こんな変なモノばっか。ま、それはそれで面白いんだけど、ねぇ

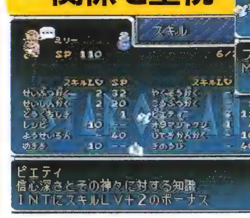
「細工」には「きようなゆびさき」のタレントが絶対必要。また特技レベルも、少なくとも7以上にしておかないとうまくいかないぞ。

魔法使い系キャラは必須

装飾品が発揮するボーナス効果は、HPやMPの最大値を増やしたり、敵の攻撃を無効化するものなどさまざま。戦闘中そのひ弱さ（肉体的に）ゆえにやられやすい魔法使い系のキャラにとって、これほど心強いものはない。特にミリーは強力なものを装備させ、敵の脅威から守ってあげよう。また、キャラによっては初めから装飾品を1つ装備している場合もあるので、装備するものの選択は慎重に。

MP・INT関係を重視





🔼🔼MP消費量が半分になるなんて、うれしいっ！ スキルレベルを上げれば、ほかのステータスもアップ

「錬金」を使ってラクラク宝石作り

必要なタレント
マナのしゅくふく

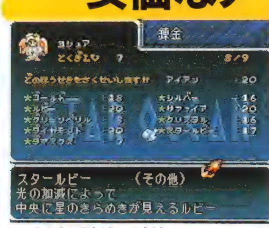
必要なスキル
こうぶつがく
ようせいろん
かがくぎじゅつ

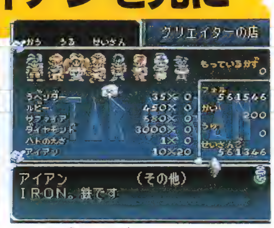
上で紹介した「細工」の原料となる鉱石たちは、一部を除いて「錬金」の特技によって作りだすことができる。「錬金」の素材となるのは同じ鉱石のアイアン（鉄）。値段は10フォルと非常に安いので、これを利用しない手はない。ただし、これも「マナのしゅくふく」のタレントがないと役に立たないぞ。



🔼ちなみに、アイアンからは「細工」でポイズンチェックとストーンチェックができる

安価なアイアンを元に





🔼貴重な鉱石（宝石）ほどできにくい。根気よく作っていこう

「刀鍛冶」はレベル10になっても難しい

必要なタレント なし
必要なスキル こうぶつがく キャスト

もとからある武器と、ある特定の鉱石を組み合わせて新しい武器を作り出す「刀鍛冶」の特技。一定レベル以上の強力な武器は、この「刀鍛冶」で作らないと手に入らないと思っていい。しかし、この特技がまたクセモノで、成功確率がほかのアイテムクリエーションに比べてかなり低い。特技レベル8くらいじゃないと、あまり成功しないぞ。

スミスハンマーがいるよ



「刀鍛冶」はスミスハンマーが1回ごとに必要

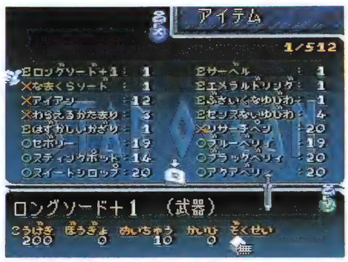
さらに、刀鍛冶を1回行うごとにスミスハンマーを1つずつ消費する。ハンマーは売っている店が少ないので、買った町で鍛冶れ！

「カスタマイズ」は特定の武器

「カスタマイズ」の特技は、「刀鍛冶」で作られた"特定の"武器だけをさらにパワーアップさせるものだ。だから、ふつうに作った武器では、カスタマイズの対象にもならない。強い武器、貴重な鉱石、そして強運がそろったとき、カスタマイズで最強武器が…？



な〜かなか、対象になる武器は作れないぞ



「刀鍛冶」で＋1になったロングソード。名前は＋1でも攻撃力はケタ違いに高くなる

ダ〜メだ、こりゃ



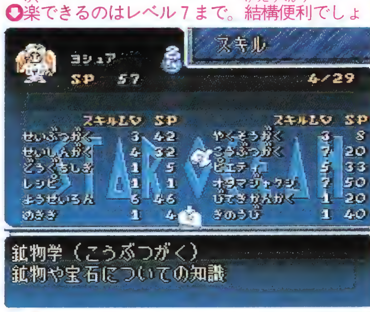
テキトーにやっているだけでは、こんなナマクラしか作れないっス

"意外"に役立つ！「執筆」の威力

必要なタレント ぶんさい
必要なスキル ぶんぴつ

「なかなかスキルレベルが上がらないよー」とお困りのみなさん、朗報です。「執筆」は、左の表にある16のスキルをレベルアップさせる本を書くことができる。これを使えば1冊1レベル、最高7まで上げることができるのだ！ ただし、「執筆」できるのは、本人がレベル1以上になっているスキルだけだから、前もって振り分けておこうね。

レベル7が限界

楽できるのはレベル7まで。結構便利でしょ


「執筆」で上げることができるスキル

せいぶつがく	やくそうがく
せいしんがく	こうぶつがく
どうぐちしき	レシピ
オタマジャクシ	ようせいろん
めきき	クラフト
ほうちょう	えんそう
デッサン	ぶんぴつ
キャスト	かがくぎじゅつ

買い物は効率良くね

本作には瞬間移動の魔法がないので、「あ、あのアイテムが欲しい」と思っても、思いどおりに手に入らない。アイテムクリエーションに関係するアイテムは、まとめ買いが鉄則だ。また、数は少ないが専門店を利用するのもいいぞ。今回は、ついでにスキルギルドのセット内容を掲載するので、スキルを買うときに参考にしよう。



シナリオ攻略部分の、町のお店リストを参考に

イオニスの町



その名もズバリ「クリエイターの店」。特技発揮に必要なものはココ

エクダートの町



この町にあるのは楽器専門店だ。「音楽」の特技にはココが便利だよ

スキルギルドで売っているセットの内容

	レベル1	レベル2	レベル3
知識関連スキル	やくそうがく こうぶつがく レシピ	どうぐちしき オタマジャクシ せいぶつがく	ようせいろん せいしんがく ピエティ
感覚関連スキル	めきき びてきかんかく にんたい	きけんかんち あそびごころ こんじょう	きのうび でんぱ どりょく
技術関連スキル	ダッシュ ほうちょう デッサン くちぶえ	クラフト ぶんぴつ ちょうきょう	かがくぎじゅつ えんそう キャスト
戦闘関連スキル	しょうげきは しんくうは めくり	はんげき フェイント れんき	リンクコンボ はやくち

そいつの名はシャイニングスコーピオン



プレイヤーはセイバー600からマシンをチェンジしていく

同じマシンを2人が組み上げたとしても、作った人によってスピード、コーナリングなどの性能が違ってくる「ミニ四駆」。ましてや、G・U・Pの付け方・カラーリングしだいで、世界に1つしかない自分だけのマシンを作り上げることが可能なのもこの世界のおもしろい部分でもある。そんな世界を完全にシミュレートさせるべく、着々と開発が進行中の『ミニ四駆』の最新情報をチェックだ!!

まずは上の写真をじっくりと見てほしい。この独特のフォルムを持つマシンこそが、君たちがゲーム中で走らせることになるマイ・マスィ～ン(マシン)「シャイニングスコーピオン」なのだ。さらに、左で紹介している写真が、あの土屋博士から夢マシン（シャイニングスコーピオンのこと）を授かっている決定的瞬間をカメラに収めたものなんだ。よ～く見てみると…、ここは佐上模型店（店長のお店）の中。セイバー600からシャイニング～へと、どのように入手することになったのかを、左ページでさっそく説明しよう。



決定的瞬間をスクープ!!

予約特典

ゴールドボディがもらえちゃう!

ビックリ仰天情報その①。なんと、シャイニングスコーピオンのゴールドボディがもらえちゃうのだ。方法は簡単。予約キャンペーン中のお店に行って予約をするだけ(詳細は本誌のP48を参照)。そこで予約スタンプを押してもらい、あとは発売日になったら商品受取と同時に受取スタンプを押してもらうんだ。あとはスタンプを2つ押してもらった用紙をアスキーに送れば、全員にもらえちゃうんだ。これでゲームでもサーキットでもみんなでレディ・ゴー！ だね。





⇦上のイメージCG画面が左の実車に

※画面は開発中のものです。

SFC

烈&豪と一緒に走るプレイヤーマシン!!

ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

SFC	シミュレーションRPG 24M
	バックアップ(セーブ数未定)
	――
	ターボファイルツイン

アスキー 12月6日発売予定 9500円

少しずつではあるが、ゲームの実体が見え始め、予約するとゴールドボディがもらえるなど、現実とゲーム部分がクロスしてきた『ミニ四駆〜』にレディ〜・ゴォー！

ブラックセイバーを倒し、新マシンをゲット

セイバー600というマシンでレースに参加している主人公の前にブラックセイバー（漫画やアニメだと黒沢君のマシンだが…）が出現。この頃、土屋博士はシャイニング〜を託せる少年を探していた（この辺りが烈や豪のセイバーとの出会いと似てるよね）。そして、ブラックセイバーに勝利した主人公を一目見て、博士は君にシャイニング〜を授ける決心をする、といったストーリーなのだ。



ブラックセイバーの持ち主は彼なのか



リヤウィングが特徴のセイバー600



このレースのあと、店長の店でシャイニングスコーピオンをもらうことになる。果たして、それはいつなのか



スタートで出遅れたセイバー600。がそこはそれ。盛り上げるための演出さ



デッドヒートを展開中。最後のストレートで勝負だ。いッけえ俺のセイバー！

RPGモードでストーリーを進め、バトルモードでライバルと勝負する

町から町へと移動しながら、レースをしていくのがこのゲームの基本コンセプト。システムは従来のRPGのように町中で情報を収集していくRPGモードとライバルたちと戦うレース場のバトルモードに分かれているんだ。

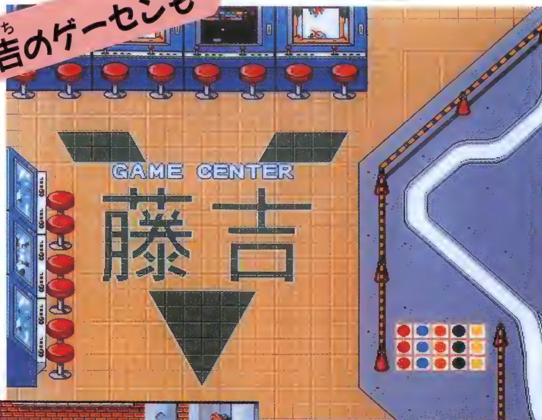


シャイニング〜入手後も土屋博士は登場する

情報満載のRPGモード

町の中はもちろん、舞台はアニメ大ヒット中（原作は漫画）「爆走兄弟レッツ＆ゴー!!」となっている。ここには、藤吉のゲームセンターや佐上模型店までもが存在する。注目すべきは、ミニ四駆のことなら何でもわかる「ミニ四駆図書館」。パーツやシャーシのことはもとより、各キャラクタのことまでもがわかるそうだ。

藤吉のゲーセンも



三国藤吉とのバトルもあるのだろうか。となるとコースは変幻自在？

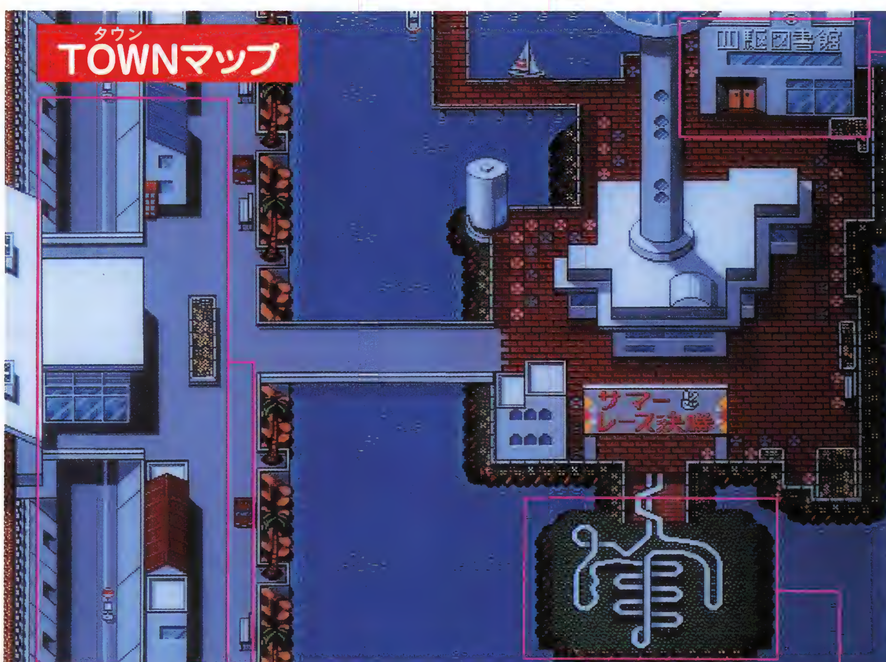


チー子はどこに…



そういえば、二郎丸のマシンって何？

TOWNマップ



ミニ四駆図書館

ゲーム中の目玉的（？）存在の図書館。ずら〜りと並んだ本から想像できるように、ミニ四駆の情報がギッシリと詰まっている。パーツやシャーシのデータはもとより、ライバルのマシンデータまで判るらしい。もちろんキャラクタのことも判るようだが…。FM64はあるのかな。



左下にある新聞が気になるよね（ミニ四駆NEWS？）

SHOP・etc

代表的なのはやはり、土屋博士の親友「タモツ・佐上（くどいようだが店長のこと）」が経営する模型店。他には、デパート・学校なんかがあるらしい。



JUNもレースに参加するのだろうか

サーキット

TOWNマップ中サーキット（レース会場）はこんな感じで表示される。スプリング・サマーと全日本選手権も開催され、左ページで紹介している特別なコースは秘密の場所でレースが開催されているかもしれないね。他にはビルの屋上やSHOPなどで開催されるみたいだ。



屋上レースは当たり前だね

ミニ四駆 シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

バトルモードのコースは12種類

いかにパーツ選択に力をいれても、コースに合ったセッティングをしなければ意味がないことは、現実のレースでもゲームのレースでも同じこと。ということで、イメージCGをもとにここでは各コースのポイントとなる部分に着目してみる（ちと、気が早いが）。

コースはミニ四駆全日本選手権でなじみの公式コースのほかに、現実ばなれした氷や砂漠を走るコースが用意されている。まさに、セッティングの腕の見せ所といった感じで燃えるよね。



すべてのコースは5連となっている



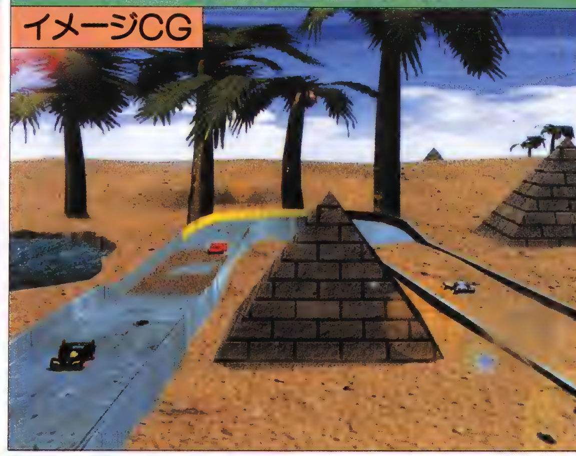
ベストなコースセッティングはミニ四ファイターが実況でいってくれるぞ

ジャンプ台の下は崖“鍾乳洞コース”



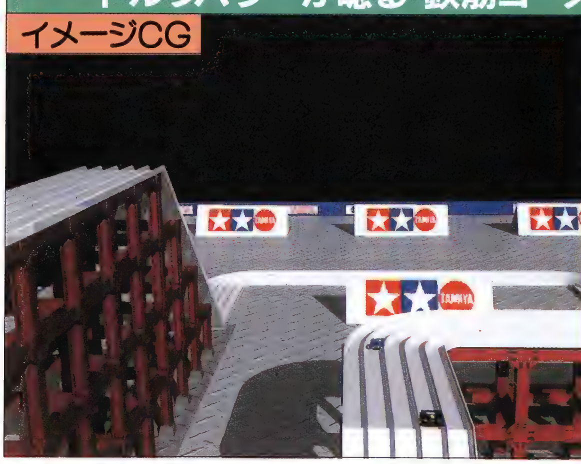
ジャンプ台が存在する鍾乳洞コース。ジャンプ前のスピードと着地後の安定性がポイントか。テクニカルコースとのウワサも。

砂塵が視界を塞ぐ“砂漠コース”



ピラミッドが印象的な砂漠コース。砂によるグリップ力の低下と風によるダウンフォースをいかにして稼ぐかがカギになる？

トルクパワーが唸る“鉄筋コース”



高低差が激しい鉄筋コース。登坂能力もさることながら、ダウンヒル中のマシンを安定させる事も重要になるに違いない。

グリップ力が命“氷上コース”



路面がアイスバーンの氷コース。グリップ力が0に近いコーナーをスムーズな走りで切り抜けられるかどうかが勝負の節目？

不定期連載

ファミマガ64のミニ四駆日記②

●6月×日　あいも変わらず死ぬほど遅いブラックセイバーに業を煮やして、鷹羽リョウのネオトライダガーZMCを購入。適当にグレードアップしただけなのに、猛烈に速い。ふと、レーサーズボックスの中で埃をかぶるブラックセイバーを見ていたら泣けてきた。

●6月×日　ミニ四駆の輪、止まるところを知らず。仲のいい友達をミニ四駆に引き込み、しめしめと思っていたら、PS MagのY本もいつの間にやら仲間入りしていた。ヤツはかつてラジコンをブイブイいわせていたツワモノとか。なんとなく危機感を感じる。

●6月×日　お約束通り、Y本のビークスパイダーが鮮烈なデビュー。64編集部K村のスピンアックスに迫る。俺はすでに蚊帳の外。

●6月×日　Y本の勢いますます加速、趣味の悪いVFXが最速に。Y本、ついにブロッケンGにまで魔の手を伸ばす。ほかの連中も現在、ブロッケンGに夢中。全員ハタチ過ぎ。こんなんでいいのか!?

②俺たちみんなハタチ過ぎ



次回はブロッケンGワンメイクレースの模様です（たぶん）



任天堂スーパーマリオクラブ推奨ソフト
SUPER Famicom
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
スーパートランプコレクション2
好評発売中 5,800円 税別
ワクワクキャンペーン 7月19日から 8月末まで実施
「スーパートランプコレクション2」で NINTENDO64 100台プレゼント!
■プレゼント賞品
A賞 任天堂「NINTENDO 64」 100台
B賞 全国共通ゆうえんち券5,000円分 30名様
C賞 新潟県南魚沼産・コシヒカリ10kg 10名様
D賞 人気声優 桜井 智 オリジナルテレフォンカード 300名様
■応募方法 SFCソフト「スーパートランプコレクション2」外箱の折り返し(SHVC-AQKJ-JPNと書いてある部分)2枚を1口としてハガキに貼り、希望賞品名・郵便番号・住所・氏名・年齢・職業をご記入の上、ご応募ください。
■宛　先 〒169 東京都新宿区大久保3-14-8 新宿北郵便局留め ㈱ボトム アップ ワクワクキャンペーン係
■キャンペーン期間 1996年7月19日～8月末日(当日消印有効)
■当選発表 賞品の発送をもって発表にかえさせて頂きます。
株式会社ボトム アップ 〒169 東京都新宿区高田馬場3-28-9 荒井ビル3F TEL.03-3371-9549
ホームページへのお問い合せは http://www.ifnet.or.jp/~b-up/

ファミマガ64 ランキングBOX

人気ゲームは？ 売れてるゲームは？ 知りたい情報が一目でわかる!!

前人気　読者評価　売り上げ

★今回のトップ3★

1 スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
ポイントを伸ばし独走状態。この勢いは当分続きそう

2 スターオーシャン
前回のほぼ2倍のポイントを獲得し、2位に躍進

3 マリオカート64
N64のソフトの最高位。やはりマリオの人気がすごい

『スターオーシャン』、大きくポイント伸ばす

あいかわらず『ドラゴンクエストIII』がトップ。前回よりさらにポイントを伸ばしている。集計が発売日直前であった『スターオーシャン』だが、僅差で2位に終わった。情報の露出度が高い『スターオーシャン』でも『ドラゴンクエストIII』を追い越せなかったようだ。ファンの『ドラクエIII』への期待の大きさはかなりのもの。この先この人気を越えるソフトは当分ないと思われる。そのほかでは『牧場物語』が注目される。発売延期のためいったんポイントを下げていたが、ここに来て、また順位を上げてきた。爆発的な人気になることは考えられないが、8月の発売日まで順調にポイントを伸ばしていきそう。また、ゲームボーイポケット本体が発売されて、『風来のシレンGB～』も今後がかなり期待できそうな感じだ。

今回の注目作

ゲームボーイポケット本体より発売が遅れてしまった『風来のシレンGB～』。しかしポイントは順調に伸びている。ゲームボーイならではのシレンに期待大。



○操作性も工夫されているGB版。内容的にもSFC版に劣らない？

Reader's Request TOP 30

前回	今回	ゲーム名	ハード	メーカー	発売日・価格	ポイント
1	1	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	SFC	エニックス	未定・未定	394
4	2	★スターオーシャン	SFC	エニックス	7月19日・8500円(別)	343
2	3	マリオカート64	N64	任天堂	11月未定・9800円(別)	184
5	4	ストリートファイターZERO2	SFC	カプコン	9月下旬・7800円(別)	168
11	5	牧場物語	SFC	パック・イン・ビデオ	8月9日・7800円(別)	101
3	6	★実況パワフルプロ野球'96　開幕版	SFC	コナミ	7月19日・7500円(別)	95
10	6	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物-	G B	チュンソフト	9月未定・3900円(別)	95
6	8	スーパーマリオRPG2(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	93
14	9	MOTHER3(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	91
7	9	大貝獣物語II	SFC	ハドソン	8月2日・8200円(別)	91
12	11	ゼルダの伝説64(仮称)	N64	任天堂	未定・未定	77
17	11	★シムシティJr.	SFC	イマジニア	7月26日・8200円(別)	77
8	13	★スーパーマリオ64	N64	任天堂	6月23日・9800円(別)	61
15	14	金田一少年の事件簿(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	59
25	14	★エナジーブレイカー	SFC	タイトー	7月26日・7980円(別)	59
13	16	ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー	SFC	アスキー	12月6日・9500円(別)	57
24	17	スーパーパワーリーグ4	SFC	ハドソン	8月9日・7980円(別)	48
23	17	★スーファミターボ専用 SDガンダム ジェネレーション 一年戦争記	SFC	バンダイ	7月26日・3980円(別)	48
28	19	ウィザードリィ・外伝IV	SFC	アスキー	9月20日・9800円(別)	46
9	19	★海のぬし釣り	SFC	パック・イン・ビデオ	7月19日・7800円(別)	46
22	21	同級生2	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	40
39	22	★スーファミターボ専用 SDガンダム ジェネレーション グリプス戦記	SFC	バンダイ	7月26日・3980円(別)	34
26	22	熱闘サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	G B	タカラ	8月23日・4500円(別)	34
35	24	ああっ女神さまっ	SFC	ケイエスエス	未定・10800円(別)	30
35	25	ドラゴンナイト4	SFC	バンプレスト	11月未定・7980円(別)	26
21	26	カービィのエアライド	N64	任天堂	12月未定・9800円(別)	20
―	26	ワンダープロジェクトJ2	N64	エニックス	未定・未定	20
16	28	ボンバーマン64(仮称)	N64	ハドソン	未定・未定	18
47	28	★アースライト　ルナ・ストライク	SFC	ハドソン	7月26日・7980円(別)	18
31	28	G・O・D	SFC	イマジニア	未定・未定	18

※Reader's RequestはNo.2のアンケートハガキ1000通を7月16日に集計した結果です。表中のポイントは実際にそのソフトに投票した人数、ゲーム名の★印はNo.3の発売までに既に発売されているソフトを示しています。ハード名のSFCはスーパーファミコン、N64はニンテンドウ64、GBはゲームボーイの略となっています。

ファミマガ読者が新作ゲームをスルドく評価

Reader's Ranking '96
リーダーズランキング

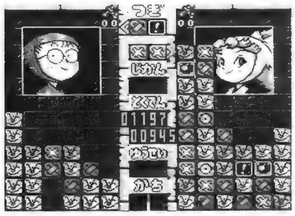
今回の対象ゲームは、全部で9本。前号よりも3本多いソフトが対象となっている。そのなかで、注目されるのは『す～ぱ～なぞぷよ2 ルルーの鉄腕繁盛記』か。おなじみの落ち物パズル『ぷよぷよ』を問題クリア形式にした『なぞぷよ』のシリーズ第2弾だ。今作も『ぷよぷよ』では敵役だったルルーが主人公となっている。前作も常にトップ30にランクインしており、前作の評価も高かっただけに、好評価が期待できそうだ。その他のソフトで注目されるのは『SDウルトラバトル ウルトラマン伝説』や『SDウルトラバトル セブン伝説』など、3本のスーパーファミターボ専用のソフトだ。スーパーファミターボ専用としては初めてとなるこの3本。はたしてどの程度の評価を得られたかは、非常に気になるところ。

さて、さっそく結果のほうを見てみよう。『す～ぱ～なぞぷよ通～』は総合得点で21点台となかなか高めの評価だった。しかし、前作が総合得点で24点台をマークしていることを考えると、期待の高さとくらべるとイマイチか。また、スーパーファミターボ専用の3本は、総合得点でそれぞれ19～20点台をマーク、とくに可もなく不可もなくといったところだった。



SFC パズル 忍たま乱太郎

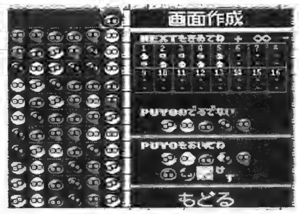
カルチャーブレーン	6月28日	6980円(別)
パズル	総合 19.24(99位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.48(76)	3.17(102)	3.00(110)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.33(78)	3.21(112)	3.05(111)



人気アニメーションをベースにしたパズルゲームだ

SFC す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記

コンパイル	6月28日	6800円(別)
パズル	総合 21.86(35位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.99(31)	3.64(35)	3.56(31)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.71(29)	3.64(43)	3.33(72)



自分で問題を作るモードも用意されているのだ

SFC 西陣パチンコ物語2

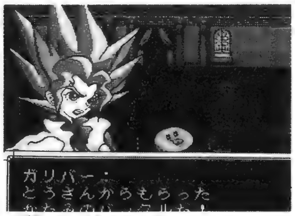
ケイエスエス	6月28日	10800円(別)
パチンコ	総合 19.92(83位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.08(115)	3.38(67)	3.38(50)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.46(58)	3.54(56)	3.08(106)



パチンコメーカー西陣のパチンコ台ばかりを集めた第2弾だ

SFC 空想科学世界 ガリバーボーイ

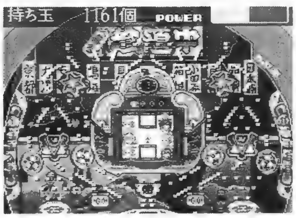
バンダイ	6月28日	9800円(別)
アクション	総合 18.97(107位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.33(93)	3.55(49)	3.00(110)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.18(109)	2.94(139)	2.97(127)



同名の人気アニメーションをモチーフにしたアクションゲーム

SFC Parlor! Mini2

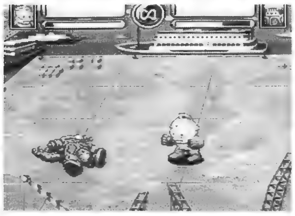
日本テレネット	6月28日	4900円(別)
パチンコ	総合 20.53(61位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.37(87)	3.57(45)	3.37(53)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.67(32)	3.50(63)	3.07(109)



「CRヤジキタ」と「CRフルーツパッション」の2機種を収録

SFC スーファミターボ専用 SDウルトラバトル セブン伝説

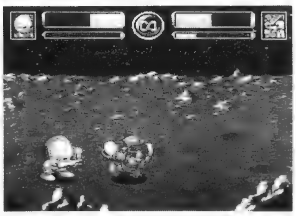
バンダイ	6月28日	3980円(別)
アクション	総合 19.87(84位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.59(63)	3.13(115)	3.41(46)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.31(84)	3.13(124)	3.31(77)



ウルトラセブン、キングジョーなど操作して戦う格闘アクション

SFC スーファミターボ専用 SDウルトラバトル ウルトラマン伝説

バンダイ	6月28日	3980円(別)
アクション	総合 19.55(93位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.67(55)	3.11(116)	3.39(47)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.37(74)	3.00(134)	3.02(116)



ウルトラマンやレッドキングなどを操作して戦う格闘アクション

※Reader's Ranking'96は'95年12月以降発売のニンテンドウ64の3本、スーパーファミコンの144本、ゲームボーイの12本、バーチャルボーイの5本についての評価を、アンケートハガキ1000通で集計した結果です。各項目別の得点は5点満点で、各項目の丸ガコミは項目ごとの順位を示しています。

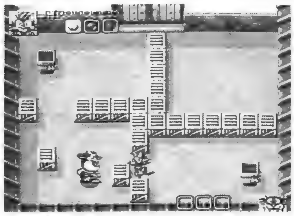
SFC TRAVERSE(トラバース)

バンプレスト	6月28日	7800円(別)
ロールプレイング	総合 20.93(52位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.61㊷	3.52㊴	3.39㊽
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.05⑬⓪	3.61㊾	3.75㉙

★やってみて、ちょっと不満があります。メニュー画面の字が小さくて見づらい点、街から街に行くまでの時間がかかりすぎる点など。フリーシナリオと言う言葉につられて買ったけどちょっと失敗したと思う。
(千葉県／鶴岡千明)

SFC スーファミターボ専用 ぽいぽい忍者ワールド

バンダイ	6月28日	3980円(別)
アクション	総合 20.40(67位)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.56㊼	3.34㊻	3.50㊳
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.41㊹	3.25⑩②	3.34㉑

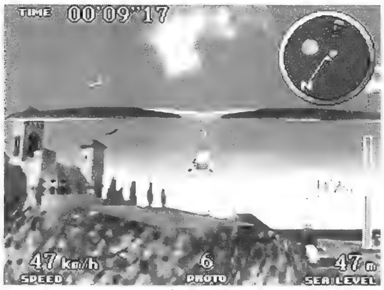

◆手裏剣などのアイテムを使って相手の陣地を破壊していくアクション

リーダーズランキング'96 ゲーム評価

今回は、お題となっている『スーパーマリオ64』については75ページから別に掲載しているので、そちらを見てほしい。というわけで、こちらでは『スーパーマリオ64』とほぼ同時期に発売されたソフトの感想を紹介するぞ。そのなかでは、やはり『パイロットウイングス64』についての感想が多く集まった。全体的に操作性をほめるものが多かったようだ。その他では、アラビアンナイトにも感想が届いているぞ。

パイロットウイングス64

●難易度は高いけど、3Dスティックのかゆいところにも手の届くような抜群の操作性のおかげでやめられません。だけど、本体と同時発売のソフトが多かったらこのゲームは買っていなかっただろうな。他のゲーム機のように、下手な鉄砲も数撃ちゃ当たる方式だと、こういった隠れた名作も買いそびれてしまう。あくまで今のところはだけど、N64のソフトの本数制限は成功だと思います。
(北海道／船戸由久)



◆3Dスティックの微妙な操作感が魅力

●鳥人間になって写真撮影ができるようになる(ハンググライダーでも同様だが)システムはGOODなんだけど、いかんせん1ファイル6コマしか残せないのがツライ。コントローラパックにセーブできて写真コンテストがひらけるとか、他人に見せびらかして楽しむとかができたらよかった。
(岡山県／山本桂志)



◆写真コンテストができたら楽しいかもね

●5分ほどゲームをすると気分が悪くなった。モーイヤ！
(愛媛県／青木大輔)

●SFC版『パイロットウイングス』に初めて触れたときほどの強烈なインパクトがなかったのが残念。
(東京都／和田保正)

●とても楽しい。この楽しさをもっと他の人に伝えたい。
(福岡県／波多江洋輔)

●難しいけど楽しい。任天堂のゲームらしく完成度が高いと思う。
(鳥取県／森本直樹)

●ポリゴンでよくあんなにキレイな画面が作れるんだなぁ、と思いました。
(兵庫県／林明史)

●3Dスティックの操作が微妙で、指がつりそうになる～っ！
(富山県／藤井義人)

●ジャイロコプターの操作感がとてもいい。橋の下を通り抜け、岩のトンネルをくぐり、大きな滝のところを急上昇！　各コースの目標みたいなのもあるけれど、そんなことは関係ない。ただ自由に大空を飛び回っているだけで楽しい。それに、ミサイルを撃てるのもポイントが高い。海面に撃ち込むと水しぶきがあがるけど、それがとても美しいと思った。
(宮城県／相沢勝彦)

●ジャンブルホッパーが難しい。毎回、海にはまって減点されてしまう。こんなのよりプロペラ飛行機やヘリコプターを入れて欲しかった。
(愛媛県／佐藤伸一)

●メカ・ホークがちょこまかちょこまかと動くのには困った。なかなかミサイルを当てられないよ～。
(茨城県／伊藤一樹)

アラビアンナイト

●これは一言。単純でいい。こったRPGにはもうあきました。
(神奈川県／河島康人)

●敵を倒して入手できる戦闘カードなど、いいなぁと思うシステムはあるけど、全体的にダサめ。
(東京都／内田浩一)

●キャラのグラフィックがとてもいい。
(山口県／加藤真一)



◆ゲームタイトルからしてもストーリーはよさそう
(新潟県／ルフィアイリス)

みんなの意見を待ってるよ！

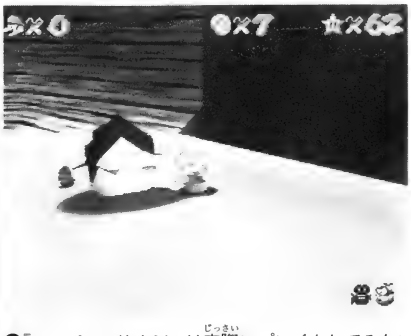
リーダーズランキング'96では、みんなの新作ゲームの感想を募集しているぞ。今号のお題のソフトは『す～ぱ～なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記』。官製はがきに、『す～ぱ～なぞぷよ通～』の感想や批評(良いところ、悪いところをなるべく具体的に)と、住所、氏名(ある場合はペンネームも)、年齢、電話番号を明記して、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部 リーダーズランキング'96係まで送ってくれ。対象ゲームのイラストなんかも歓迎。もちろん、今回リーダーズランキングの対象となっている他の8本のソフト(『TRAVERS』など)についても、遠慮なく感想を送ってきてくれ。今回の締め切りは、7月31日(必着)。また、アンケートハガキにある感想を紹介することもあるので、ペンネームを使いたい人や、載せてほしくない人は感想の横に書いておいて欲しい。また、次号から左のような特典もあるぞ。

とことんやり込みゲーム評価の次回投稿分より、抽選で10名様に特製テレカをプレゼント！

1週目 週間売り上げ Ranking ランキング 7/1~7/7

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	74
2	ポケットモンスター	GB	任天堂	32
3	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	22
4	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	19
5	Parlor! Mini2	SFC	日本テレネット	18
6	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	18
7	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	17
8	Parlor! Mini	SFC	日本テレネット	17
9	パイロットウイングス64	N64	任天堂	16
10	最強羽生将棋	N64	セタ	7
10	す~ぱ~なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	7
12	西陣パチンコ物語2	SFC	ケイエスエス	7
13	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	6
14	魔装機神	SFC	バンプレスト	6
15	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	5
15	実戦パチスロ必勝法 山佐伝説	SFC	サミー工業	5
15	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	5
18	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	SFC	任天堂	5
19	サウンドノベルツクール	SFC	アスキー	4
20	テトリス	GB	任天堂	4

N64の『スーパーマリオ64』がやはり強いが、SFCのソフトのほうは、これといった新作もなく、上位陣はここ何週か変わらない顔ぶれ。パチンコものなども根強い人気があるようだ。



「スーパーマリオ64」は実際にプレイをしてみないとその魅力が理解できないかも。やればハマるぞ!

N64 発売から2週連続で3ケタのポイントをマークしていた『スーパーマリオ64』だが、ここにきて売り上げのほうも落ちつき気味。とはいえ当分1位の座を守るだろう。それだけのソフトであることは確かだ。『パイロットウイングス64』と『最強羽生将棋』は、話題性のわりにはポイントが低め。マニア的なファンが購入したあとは、続いて購入するファン層がいないということか。

SFC 新作ソフトの発売はなし。今週は『スーパーボンバーマン4』が先週より6ポイント伸ばして22点、3位を獲得しているのが最高。

GB 『ポケットモンスター』がロングランヒットを続けている。今週は、『Parlor! Mini2』に代わり2位に浮上。

2週目 週間売り上げ Ranking ランキング 7/8~7/14

順位	ゲーム名	ハード	メーカー	ポイント
1	スーパーマリオ64	N64	任天堂	46
2	ポケットモンスター	GB	任天堂	45
3	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	SFC	任天堂	16
4	スーパーボンバーマン4	SFC	ハドソン	11
5	Parlor! Mini2	SFC	日本テレネット	11
6	ダービースタリオン96	SFC	アスキー	10
7	星のカービィ スーパーデラックス	SFC	任天堂	9
8	トレジャーハンターG	SFC	スクウェア	9
9	Parlor! Mini	SFC	日本テレネット	8
9	スーパーマリオRPG	SFC	任天堂	8
11	パイロットウイングス64	N64	任天堂	8
12	スーパーファミスタ5	SFC	ナムコ	7
13	実戦パチスロ必勝法 山佐伝説	SFC	サミー工業	7
14	す~ぱ~なぞぷよ通 ルルーの鉄腕繁盛記	SFC	コンパイル	5
14	テトリス	GB	任天堂	5
16	最強羽生将棋	N64	セタ	5
17	す~ぱ~ぷよぷよ通 リミックス	SFC	コンパイル	4
18	パネルでポン	SFC	任天堂	4
18	スーパー桃太郎電鉄DX	SFC	ハドソン	4
20	ダークハーフ	SFC	エニックス	4

今週は、全機種で新作ソフトなし。ソフトの発売の少ない時期ということで、売り上げのポイントのほうも全体的に低めだ。ランキング順位も先週と大きな変動はなかった。



絶好調の『ポケットモンスター』。続編が発売されれば、ますます加熱しそう

N64 今週も『スーパーマリオ64』が1位を獲得。しかし本体を持っているユーザーの数がまだまだ少ないというのが、今後の伸び悩みにつながりそう。こちらは本体の売れ行き次第。

SFC 『ファイアーエムブレム 聖戦の系譜』、『スーパーボンバーマン4』が3、4位と健闘している。しかしそれらにしても先週より若干ポイントダウン。次週の大作に期待。

GB 今週は『ポケットモンスター』がさらにポイントを伸ばして2位をキープ。1位の『スーパーマリオ64』に僅差でせまっている。次週には、ゲームボーイポケットの発売も予定されている。SFCの力が衰えているところもあり『ポケモン』人気はこの先も続いていく可能性が大きい。

※データ提供店:株式会社あくと内ファミコンランド中部本部、他。実際の売り上げ本数によっては、同ポイントでも順位に差がつく場合があります。また、★印はその週発売のソフトです。
※週間売り上げRankingのデータ調査に協力して頂ける販売店を募集しています。ご協力いただける販売店の方は、☎03-3573-8630まで、店舗名、担当者名、電話番号を明記の上FAXでお送りください。

難問・珍問『サテラQ』の時期だ

7月28日〜8月10日情報号

サテラビューステーション

季節ごとに一度の恒例行事（？）、『サテラQ』がやってくる。なんと今回はその問題を入手したので、一緒に予習していこう〃

えげつない ヒッカケもアリアリ



クイズといったらやっぱり意地悪な問題がなきゃ始まらないと思いません？

脳ミソも沸騰する熱い暑いクイズ特番

スーパーファミコンアワーではもうおなじみ、季節ごとに一度やってくるクイズ特番『サテラQ』。今回は『サテラQ・脳涼！夏祭り』と題して、7／28〜8／2の6日間だけ放送されるぞ。放送時間は、18：00〜19：00と25：00〜26：00の1日2回だ。

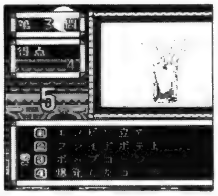
出題されるクイズの傾向と対策

1時間の放送枠の中には出題形式の異なる8種類のクイズがある。それで、番組の最後にある8つ目のクイズ「ラスQ」の答えをハガキに書いてセント・ギガまで送れば抽選で素敵な商品が貰えるぞ。

とはいっても、ラスQの答えは、パネルの裏に隠されていて、それまでのクイズの得点に応じて開いていく。適当に答えていたんじゃ答えは見えないぞ。今回は実際に使用される問題を入手したので、特別にちょっとだけ教えちゃおう。

よんたQ

まんま4択クイズ。全10問出題され、「童謡・森の熊さんで少女が落としたのは？」のようにオーソドックスなものが多い。


普通の4択だけでは…

もじモジQ

問題に対して50音を自分で入力して答えていくタイプのもの。出題されるのは、"向日葵"はいったい何と読む？」や「バルセロナの前の夏期オリンピックはどこだった？」というオーソドックスなものから、"真夏の料理道"を並び替えると、あるサテラビュー番組になります。さてそれは何？」みたいにちょっぴりマジカルなのも…。

3×6Q

3×6のパネルの中から正解をいくつか選んでいく、18択のクイズ。1回の選択肢からいくつかの問題が出題されるぞ。チラッと紹介すると、「ジャニーズ出身者は？」や「この中でドラマ『3年B組金八先生(もちろん1番最初のヤツ)』に出演していたのは？」といった感じ。正解は2つ〜5つあるけど、全部わからなくてもOKだよ。

クイッツQ

制限時間1分の○×問題。全部で10問が出題される。その中のいくつかを紹介すると…「今年は昭和で言うと70年である」「F1の"F"はフォーミュラの略である」「気温が35℃を越えたら真夏日という」などといった具合。そのほかにも夏に関係したクイズが出題される。カレンダーをチェックしておくといいことがありそうだぞ。

ラスQ

本文中でも紹介した、正解すれば商品が貰えるクイズだ。コレばっかりはさすがに教えられないけど、多分やっぱりおそらく"夏"という単語に関係したものが解答になるんじゃない？

ドレミファQ

俗に言うイントロクイズ。あまりにも不可解な最終回で、業界を震撼させた某アニメの主題歌や、今年の4月、実に10年ぶりに再結成したグループの新曲を含め、全14問が出題されるぞ。

グラフィッツQ

モザイク加工された絵が、もとは何であるかを答えていくクイズ。全部で10問出題されるけど、その中には「わかるかい！」的なヒッカケ問題もある。ヤケクソで答えるのも実はいいかも。

リラッツQ

番組のちょうど折り返し地点（30分たったあたり）にある、得点の中間報告のあととなる1問だけのリラックス問題。画面上に表示される絵を当てるものだ。ヒッカケには細心の注意を。

サテラビューに興味を持った人は

※スーパーファミコン放送を受信するために必要な「サテラビューセット」は店頭にて販売中。価格は18000円(税込)。詳細は任天堂サテラビューセンターにお問い合わせ下さい。電話番号は、東京03-5350-8686、大阪06-300-5555です。

8月4日〜8月10日の番組表		7月28日〜8月3日の番組表
00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン	12	00 常勝麻雀 天牌・追加データ 30 オーガニックストーン
00 かなで〜る・対応データ 30 G-NEXT・対応データ	13	00 かなで〜る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ
00 弟切草 30 つり太郎	14	00 お気楽講座 30 常勝麻雀 天牌・追加データ
00 スーパーフォーメーションサッカー 30 重装機兵ヴァルケン	15	00 すごいRPG2 30 すごいRPG3
00 クック・ドゥ・ドゥル・ドゥー 30 海のぬし釣り	16	00 BS-Xシューティング 30 海のぬし釣り
00 タカラ杯 大相撲 衛星場所 ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴	17	00 BSスプリガン・パワード ※日曜のみ、00から裕木奈江のGE-MUの壺、20からゲーム虎の超大穴
00 BS SimCity 街作り大会 ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会	18	00 夏のサテラQ・脳涼／ 夏祭り ※土曜のみ、爆笑問題のシリコン町内会
00 弟切草 30 つり太郎	19	00 パネルでポン 30 牧場物語
00 スーパーフォーメーションサッカー 30 重装機兵ヴァルケン	20	00 凄いSTG1 30 凄いSTG2
00 鮫亀・駒データ 30 オーガニックストーン	21	00 常勝麻雀 天牌・追加データ 30 オーガニックストーン
00 かなで〜る・対応データ 30 G-NEXT・対応データ	22	00 かなで〜る・対応データ 30 ダビスタ96・対応データ
00 弟切草 30 つり太郎	23	00 お気楽講座 30 パネルでポン
00 スーパーフォーメーションサッカー 30 重装機兵ヴァルケン	0	00 牧場物語 30 BS-Xシューティング
00 BS SimCity 街作り大会 ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地	1	00 夏のサテラQ 脳涼／・夏祭り ※土曜のみ、伊集院光の怪電波発信基地

合言葉は"愛"と"熱血" キミもバルカンをうならせろ！



4本の中ではやっぱ「ヴァルケン」でしょ。ロボット好きにはこたえられまへんな

データ放送 今回のみどころ

データ放送では、スーファミ新作ソフトのお試しプレイができる「秘伝ゲーム」や、衛星放送対応カセット向けのデータを放送する「対応データ」といった番組が放送されてきた。そして、8月からは現在発売されているソフトの中から名作と呼べるものを1カ月に4〜5本ずつ放送する「ゲームベストセレクション」が開始される。これはお試し版と違い、製品版そのままが楽しめるもので、8月は『弟切草』、『つり太郎』、『スーパーフォーメーションサッカー』、『重装機兵ヴァルケン』が放送予定だ。

リーダーズランキング'96 「スーパーマリオ64」出張版

●マリオファンの僕としては、期待を上回るデキ。このゲームは素晴らしすぎる。音楽も場面ごとに合った曲が流れるし、今までのマリオらしさも崩されていない。3Dスティックの使い心地もグー。（東京都／大塚悠太）

●う～ん最高ですね。もう立体すぎて目まいがしました。ただ、テレサのホラーハウスの時に限って、ジュゲム君が後ろに下がってしまってわかりにくいんですが。怖がっているんですかね。あと、2作目は2Pでルイージを操作したいです。（愛知県／松浦正大）

●ジュゲムのカメラについて賛否両論がありそうですが、僕はあれで十分だと思います。それもゲームの難易度の要素の1つでしょう。どの場面からでも真横からとか、真後ろからだと十字ボタンで十分じゃないですか。難しい視点で壁キックを成功させたら、喜びもひとしおです。3Dスティックをもっと楽しんでは？（兵庫県／江口和孝）

●思っていたよりおもしろかった。クッパのしっぽを掴んで放り投げるところが豪快でよかった。価格の9800円は高いけど、これだけおもしろいと安く思える。（静岡県／小林正幸）

●友達に借りて少しプレイしてみたが、ポリゴン処理といいサウンドといいほかの32ビット機以上の物を持っていると思った。（香川県／亀山正幸）



●ただ走っているだけでも楽しいのがこのゲームの魅力（千葉県／いが²）

イマイチ！『マリオ64』はココが悪い!!

●視点を変えると、やりやすいものと、やりにくいものの差がありすぎると思う。強制的に視点が変わってしまうのは困る。ほかは文句なし。（埼玉県／甲野直樹）

●グラフィックも音もとてもいいけど、もともとアクション苦手の僕はまだ3Dスティックを使いこなせない。（東京都／山本裕）

●『スーパーマリオ64』は急に視点がずれて下に落下するのがいらいらする。また、3Dスティックは本当に操作感覚が微妙だ。（埼玉県／財部幸樹）

●いろいろな動きができ楽しいけど3Dスティックをずっと使っていると親指が痛くなってくる。（埼玉県／大山恵弘）

●アナログスティックはなかなかよいと思います。ゲームの内容も予想以上によいと思うのですが、あえて悪いところをあげるとすると、視点切り替えで絶好のポジションにいかないときがあることや、せまい橋の上なんかを歩くときついついナナメに進んでしまうことですね。（兵庫県／吉田良一）

●おもしろいんだけど、それほど熱中するようなゲームじゃなかったんで少しがっかりしています。（愛知県／藤原悠馬）

●各誌で大絶賛されていましたが、私とは相性が合わないのか、プレイ開始2時間で頭はクラクラ、吐き気にめまいで嫌になりました。マリオのCMを見ただけでも拒否反応が出ます。あー楽しく遊べなくてくやしい。（大阪府／入江かおり）

●『スーパーマリオ64』は、しばらくプレイすると目が回ってくる。みなさんは平気なのだろうか。お酒を飲んでから、ゲームをするのだけはやめようと思った。（秋田県／佐藤晴美）

●『スーパーマリオ64』はとってもおもしろいですね。子供たちも、夢中になっています。ただ、コントローラの操作に少々苦労しています。（大阪府／東忠史）

●『スーパーマリオ64』をプレイすると、乗り物酔いをしたときと同じ状態になって、気分が悪い。（三重県／前田剛）

●はっきりいって期待外れだった。たしかに見た目は豪快だけど、やっていることはヨッシーアイランドそのままだし、かんじんの仕掛けが単純で驚きがなかった。パワースターを集めるのも後半は単純になりがち…。ゲームを変えるといいながらこれでは、はっきりいって物足りないです。（兵庫県／橋本タツロウ）

●初めは3Dスティックを操作するのが難しかったが、慣れれば楽しめる。しかし、視点がグリグリ変わるとマリオの現在の位置関係がわからなくなって、迷子になる。（愛知県／市川豊）

●『スーパーマリオ64』の視点をもっと考えて欲しい。ジュゲムがまわれないといっても、全体がわかりにくいのでとても困る。（愛媛県／相田紘司）

●さすがに3Dの画面が美しい。だけど、私はスーファミのアニメのような画面が好きです。3Dスティックの操作が慣れるまで時間がかかる。（滋賀県／澤七三雄）

友達の家でマリオ64やりましたが、一旦コントローラーを握ってしまうともうやめられない。自由気ままにマリオを動かせるのはとてもいい。お金が貯ったらすぐ買おうと思ってます。
（千葉県／桜井裕行）

ニンテンドウ64のマリオ64は本当におもしろかった。今度はやく出てほしいカセットは、もちろんスーパーマリオカートRだぁ!! おねがいだからはやく出てくれ!
（三重県／黒田智之）

羽マリオを見ていると思う。なぜあんた落ちないんだ…。
（東京都／柴崎友里）

スーパーマリオ64にはまってます。半年以上できるうわさがありましたがまじでできそうです。
（東京都／上仙裕一）

「スーパーマリオ64」で、マリオをそのまま動かさずにいると、座って居眠りをし始める。さらにしばらくすると、ゴロンと横になってイビキをかくマリオがすごく可愛いい!
（北海道／徳泉妥江）

スーパーマリオ64。とにかく視点の切替がおもしろい。足元から見る角度は映画そのもの
（岡山県／酒井圭美）





ソフトの①予約



① 右のページから、キミの家に近い公式予約店を探そう。公式予約店には、このポスターが貼ってあるよ！

② お店に行って公式予約券をもらい、必要事項に記入する。





③ 公式予約券の「予約」らんに、お店の人からスタンプを押してもらう。

ソフトの②購入

公式予約券の書き方は、お店の人に聞いて間違いのないように、しっかり記入しよう！



② 公式予約券のウラに190円切手、オモテに50円切手を貼って、予約キャンペーン事務局まで送ろう。［締切1997年1月10日（当日消印有効）］



① 発売日になったら予約したお店に行って、「SFC ミニ四駆シャイニングスコーピオン」を買い、公式予約券の「購入」らんに、お店の人からスタンプを押してもらう。

③ 順番にキミたちへシャイニングスコーピオンの「ゴールドボディ」が送られるよ！

注意 予約券はなくしても再発行できません。ソフト発売まで大切に持っていてね。

受賞者総数433名 アメリカ175名

A・A・マイケルソン／T・W・リチャーズ／R・A・ミリカン／A・H・コンプトン／I・ラ
ングミュア／T・H・モルガン／H・C・ユーリ／G・R・マイノット／W・P・マーフィー
／G・H・ホイップル／C・D・アンダーソン／C・J・デビソン／E・O・ロレンス／O・スターン／E・ドイジ／I・I・ラビ／J・アーランジャー／H・S・ギャッサー／P・W・ブリッジマン／J・B・サムナー
／J・H・ノースロップ／W・M・スタンレー／H・マラー／コリ夫婦／W・F・ジオーク ヘンチ／G・T・シーボーグ／E・M・マクミラン／F・ブロッホ／E・M・パーセル／S・A
・ワクスマン／F・A・リップマン／L・C・ポーリング／J・F・エンダーズ／T・ウ ／W・E・ラム／V・ド・ビニョー／W・ショックレー／J・バーディン／W・H・ブ
ラテイン／A・F・コーナンド／D・W・リチャーズ／G・W・ビードル／E・L ／O・チェンバレン／S・オチョア／J・コンバーグ／D・A/クレーザー／W・F
・リビー／R・ホフスタッター／M・カルビン／G・フォン・ベケシー／ ／C・タウンズ／C・ブロッホ／J・シュウィンガー／R・ファインマン／
R・B・ウッドワード／R・S・マリケン／F・P・ラウス／C・B・ハギン ールド／ルイス・W・アルバレス／ラース・オンサーガー／R・ホーリー
／G・コラーナ／W・ニレンバーグ／マレー・ゲルマン／マックス ドア・E・ルリア／ジュリアス・アクセルロッド／アール・ウィルバー
・サザランド／ジョン・バーディーン／レオン・N・クーパー／ ／スタンフォード・ムーア／ジェラルド・M・イーデルマン／アイバ
ー・ジェバー／ポール・J・フロリー／ゲオルギウ・バラド／ジェ ード・M・テミン／レナート・ドルベッコー／バートン・リヒター／
サミュエル・C・C・チン／ウィリアム・N・リプスコム／バルーク ンダーソン／ジョン・バン・ブレク／ロザリン・ヤロー／ロジャー
・ギルマン／アンドルー・シャリー／アルノ・ベンジアス／ロバ ス／シェルドン・L・グラショウ／スティーブン・ワインバーグ／
ハーバート・ブラウン／アラン・M・コーマック／ジェームズ・W ー・ギルバート／バルーフ・ベナセラフ／ジョージ・スネル／ニコ
ラス・ブロームバーゲン／アーサー・ショーロー／ロアルド・ホ ス・G・ウィルソン／スブラマニアン・チャンドラセカル／ウィリ
アム・A・ファウラー／ヘンリー・タウビー／バーバラ・マクリン マン／ジェローム・カール／ジョセフ・ゴールドステイン／マイケ
ル・ブラウン／ダドレー・ハーシュバック／ユアン・ツォ・リー／ クラム／レオン・レーダーマン／メルビン・シュワルツ／ジャッ
ク・スタインバーガー／ガートルード・エリオン／ジョージ ス・チェック／シドニー・アルトマン／マイケル・ビショップ／
ハロルド・バーマス／ジェローム・フリードマン／ヘンリー ー／ドナル・トーマス・フレッドハッチンソン／ルドルフ・マー
カス／エドウィン・クレブス／エドモンド・フィッシャー／ ィリップ・シャープ／C・G・シュル／G・A・オラー／A・G・ギルマ
ン／M・ロッドベル／M・L・ペール／F・レインズ／M・モリー ・レントゲン／J・H・ファント・ホフ／E・フォン・ベーリング／H・
A・ローレンツ／H・E・フィッシャー／R・ロス／H・ベクレル／ ルト／A・フォン・バイヤー／ R・コッホ／J・J・トムソン／H・モア
サン／C・コルジ／ S・R・カハール／E・ブフナー／C・L・A・ラ メチニコフ／G・マルコーニ／C・F・ブラウン／W・オスバルト／E
・T・コッヒャー／J・D・ファン・デル・バース／O・バルラハ／A G・ダレーン／V・グリニャール／A・カレル／H・カメルリング・オ
ンネス／A・ベルナー／C・リシュー／M・フォン・ラウエ／R・バ クラ／M・プランク／F・ハーバー／J・シュタルク／J・ボルテ／C・E
・ギョーム／W・ネルンスト／S・A・S・クローグ／A・アインシュタイン ル／O・マイヤーホフ／F・プレーグル／F・G・バンティング／J・R・
マクロード／K・M・ジークバーン／ W・アイントホーベン／J・フラン ラント／J・W・ヤウレグ／O・W・リチャードソン／A・ビンダウス／
C・J・ニコル／L・V・ドブロイ／A・ハーデン／C・アイクマン／F・G・ホプ シュ／F・ベルギウス／K・ランドスタイナー／O・H・バーブルク／W
・ハイゼンベルク／C・S・シェリングトン／E・D・エードリアン／P・A・M ィック／ジョリオ・キュリー夫婦／H・シュペーマン／V・F・ヘス／P・
デバイ／H・H・デール／O・レーヒ／G・P・トムソン／W・N・ハワース／P ェルミ／R・クーン／C・ハイマンス／A・ブーテナント／L・ルチッカ／
G・ドマーク／G・ヘベシー／H・ダム／O・ハーン／W・パウリ／A・ビルタ フローリー／E・アップルトン／R・ロビンソン／B・A・ウーセイ／P・M
・S・ブラケット／A・W・K・ティセリウス／P・ミュラー／W・R・ヘス／A ／K・アルダー／T・ライヒシュタイン／J・D・コックロフト／E・T・S・ウォ
ルトン／M・セーラー／A・J・P・マーチン／R・L・M・シング／F・ゼルニ ボルン／W・ボーテ／H・テオレル／C・N・ヒンシュルウッド／N・N・セミ
ョノフ／W・フォルスマン／季政道／楊振寧／A・R・トッド／D・ ／F・サンガー／J・ヘイロフスキー／F・M・バーネット／P・B・メダウォ
ア／R・メスバウアー／L・D・ランダウ／M・F・ペラッツ／ H・D・イェンセン／K・ツィグラー／G・ナッタ／J・C・エックルズ／
A・L・ホジキン／A・F・ハクスリー／D・C・ホジ イゲン／R・G・W・ノリッシュ／G・ポーター／R・A・クラニッ
ト／オド・ハッセル／デレク・H・R・バ デニス・ガボール／ゲルハルト・ヘルツベルク／B
・ポーター／ブライアン・ジョセフソン ／ニコラス・チンベルヘン／マーチン
・ライル／アントニー・ヒューイッシュ ップ・コンフォース／ウラジミール・プ
レローグ／ネビル・モット／イリヤ・ ・ウィティヒ／コドフリー・N・ハウン
スフィールド／フレデリック・サンガ ローム／ベンクト・I・サムエルソン／
ジョン・R・ベイン／カルロ・ルビア／ クリッツィンク／エルンスト・ルスカ
／ゲルト・ビニヒ／ハインリヒ・ロー アリー・レーン／ヨハン・ダイゼンホー
ファー／ロベルト・フーバー／ハルトムート・ミヒュエル／ジェームズ・ブラック／リチャード・テーラー／ピエールジル・ドジェンヌ／リヒャルト・エ
ルンスト／エルウィン・ネーアー／ベルト・ザクマン／ジョルジュ・シャルパク／マイケル・スミス／リチャード・ロバーツ／B・N・ブロックホウス／P・
クルーツェン／C・ニューセ
リン・ヴォルハード／



湯川秀樹／朝永振一郎／江崎玲於奈／福井謙一／利根川 進 日本5名

ノーベル賞自然科学部門。
日本人が少ないのは、どうしてだろう。

アメリカ対日本、175対5。あまりにも大きな差と思いませんか。科学技術への興味の差が、ノーベル賞受賞者の数の違いにあらわれていますね。ぼくたちの国は、科学技術分野でもっとしっかりしないといけない、と思います。そのためには、こどものときから好奇心をもって科学するこころを育てていくことが大切です。なんだろう？ なぜだろう？は、科学技術の第一歩。さあ、きみもつぎの時代のノーベル賞めざして、チャレンジしてみませんか。

がんばれ、日本の科学技術。

政府広報｜科学技術庁


N64
コース10から13までを極限攻略!!
コース5までのフォローもバッチリ☆
SUPER MARIO 64
スーパーマリオ®
EXCELLENT
攻略ブック
『マリオ64』の生みの親
宮本茂 直撃インタビュー
攻略3回目となる今回は、終盤のコース10から13を特集。緑のスイッチの場所など、それ以前のコースのフォローもしているぞ。さらに宮本氏とのインタビューもアリで今回も内容充実!
『マリオ64』の開発秘話から、『ゼルダ』や『マリオカート』の話も飛び出した!!
任天堂
発売中 9800円
N64 アクション 64M
バックアップ(最大4)
©Nintendo

コース攻略編

今回はいよいよ終盤、コース10〜13までを大攻略。パワースターの詳しい取り方に加え、ド肝を抜く超絶華麗なテクニックも教えるぞ。

コース10 スノーマンズランド



地下のクッパからカギを入手して2階にある鏡の部屋へ!!

地下で2度目のクッパを倒して手に入れたカギは2階への扉を開くモノ。お城の1階に戻って、鍵穴の付いた扉から次なる舞台へ!!

さて、コース10があるのは2階にある鏡の部屋。一見入れる絵はなさそうだけど、部屋の近くにいたキノピオの言葉を思い出して。「かがみにうつらないもの〜」そう、鏡に写っていない絵があるんだ。よく目を凝らして突っ込もう。

星とヒントを!!



ここのスターは見逃しやすいよね?



鏡にはあるのに…壁に飛び込め〜!!

1 おおゆきダルマの おでこ

取得条件 おおゆきダルマの頭に乗る

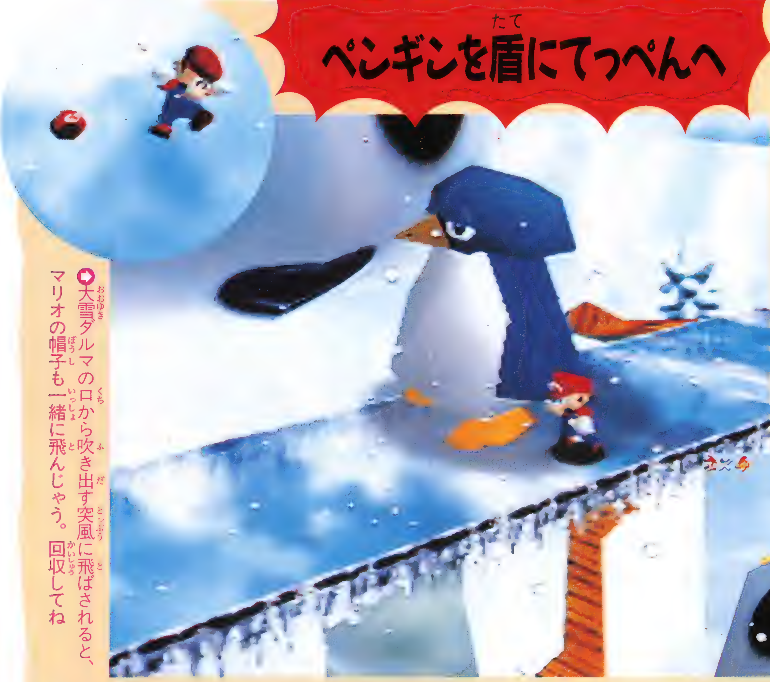
1つ目のパワースター(以下スター)は、Cボタンを使って見上げないと頭が見えないほど大きな雪ダルマの、ちょうどおでこの部分に置かれている。その雪ダルマへは、コース中で、唯一泳げる池の浮き島から行けるぞ。目的の雪ダルマだけど、頭に乗るために前を進もうとすると、口から突風を吹きかけられて飛ばされてしまう。ルート上をウロウロしているペンギンで風を遮って進んでいこう。



おおっ! アレが目的のスターに違いないぞ

地面に起きる波をジャンプでかわしつつ、奥の壁に2段ジャンプでつかまろう

ペンギンを盾にてっぺんへ



大雪ダルマの口から吹き出す突風に飛ばされると、マリオの帽子も一緒に飛んじゃう。回収してね

ペンギンの頭に乗る

ペンギンで風を遮るといっても、コイツがまた後ろに下がったり、ダッシュしたりと結構いやらしい。このフェイントに引っ掛からないためには、2段ジャンプで頭に乗ってしまうといい。この高さなら突風も届かないので、実に快適だ。



2段ジャンプで頭のへりにしがみついて、頭の上に乗る。後はペンギンにゴール近くまで連れていってもらえる。あ〜楽チン



2 こおりのくにの どんけつ

取得条件 どんけつを池に落とす

コースの中には特設リングのようなモノがあって、そこには輝く氷のボディを持つボスどんけつが待っている。こいつを池に落とせばスター2が手に入るぞ。「いまさらどんけつ?」と思うかもしれないけど、リングは氷でできているからツルツル滑るし、リングの周りはダメージを受ける池。コース7よりも難しくなっているのだ。



青〜コォ〜ナァ〜、挑戦者ア〜マリィィオォ〜!! ドワァァァァ(歓声)

1本角のどんけつだ!



1本しかないけど、この角はマリオのドテッ腹に風穴開けるくらいできる?

上はツルツル!!



雪のステージは滑るのが一番の敵

リングはふんばりのきかない氷製。リングアウトしそうになったら、側転を使って切り抜けろ!! 急ブレーキはきかないぞ。

下はイテテテ…



受けるダメージは3。溶岩と同じだぜ

リングアウトすると、このダメージを受けるほど冷たい池へ。1度落ちると、溶岩同様大きく弾むのでリカバリーだ。

A+Bの連打でOK

このコースのどんけつは、ツノが1本しかないのでちょっと弱そう(コース7のヤツは2本)。でも、足場が滑るってこともあり、実はかなりの難敵なのだ。攻略法としては、やっぱりA+Bの低空ジャンプキックが一番。これなら攻撃に失敗して滑ってしまうことがないので、足場が悪いというハンデも克服。連打連打で落とせ!!

とにかくケリ続けるんだ!




やっぱりA+Bのキックはキング・オブ攻撃と呼べると思うんだけど



リングの淵にいると、どんけつはぶつかってきたその勢いで自滅することも…

3 こおりのオブジェ

取得条件 氷の中のスターを取る

スタート地点のすぐ左手に、ちょっぴりプリズムな氷塊がある。この中には愛しのスターがあって、灯台もと暗しライクなんだ。でもこの氷塊、いくらパンチしても、砲台で体当たりしても一向に壊れそうにない。そこで、力押しはやめてじっと目を凝らしてみよう。四方に入口があるはず。氷でできた壁は透明で進みづらいけど、上へ抜ける感じではい上がろう。



スタート地点から見回しても視界に入るんだ

内部は迷路状!




新しい発見!! 高い壁に塞がれるのも嫌だけど、透明な壁に塞がれるのは視界が悪くてもっと嫌

スターへの正解ルート

スターのもとへは、一度中に入って、まず上部へ抜け、真上から落下することで到着する。ジュゲムが寄れず視点がキツイけど、しつこく2段ジャンプで登ろう。



スタート地点側にある入口以外なら、どこの入口から入ってもOKだよ



矢印の通り、上の足場にしがみつこう。何度もしつこく2段ジャンプだ!!

あとは落ちるだけ



上に登れたら、スターのもとへ…

4 つめたい いけを こえて

取得条件 **池の向こうにあるスターを取る**

コース内にはおっきいものから小さいもの、はたまた泳げるものからダメージを受けるものまで、いくつかの池がある。その中の一つの池で、あることをすると今まで行けなかったエリアに行くことができる。池だからといって泳いだり、潜ったりすることだけを考えていたら道は開けないぞ。"池"というのはただ場所を示すヒント、と考えてその周りを隅から隅までくまなく調べまくろう。


池の近くからいろんな方向を眺めてみよう


こりゃ池というより水たまりだね


ダメージを受けるここも池と言えば池だけど…

"池"と呼べるのはいくつかあるけど…


このあたりは寒いから、池という池はみんな冷たいと思うんだよな


この池は凍っちゃってます。まさか、ココの氷を割ってしまえるとか？


泳いでいるとダメージを受ける池。フワフワがジャマなんだよね

5 コウラにのって あかコイン

取得条件 **8枚のあかコインをすべて集める**

いつものとおり、コースにある8枚のあかコインを集めるスター探し。すぐ見つかるのは4枚だけで、残りの4枚はスター4で行ったエリアの近くに置かれているぞ。


わざとダメージを受けて、弾みながら取るってのは、リングがジャマしてダメなんだ

コウラで水の上を

あかコインのうち何枚かは、ダメージを受ける池の水上に置かれていて、普通の状態では取ることは到底不可能。これらは、なんの上でもかっ飛ぶミラクルな乗り物、カメのコウラに乗って取るんだ。


発見、カメのコウラ！ これでもう怖いものなんかないぜ





水の上だろうが、ダメージを受けるポイントだろうが、走り抜けてやるのだ

6 フワフワさんの おうち

取得条件 **フワフワの家にあるスターを探す**

ジャンプで踏みつけるとポイ～ン、ってな具合で上に跳ね上げられる不思議な敵、フワフワ。雪のコースには必ず（といっても4と10の2つだけど）出現するコイツらの家らしきものが、このコースのどこかにある。その中は氷の迷路になっていて、たくさんのコインとスターが氷漬けにされているんだ。この氷は壊せないけど、なんでもすりぬけるアレを使えば中に入りこめるぞ。

フワフワ


彼ってクールですよね？

ズイブンと貯めこんどるな


おうちの中にはコインがいっぱい。ちなみに、あかボムへいもいるので探そう

モンスター攻略法

このコースで初めて登場するのはコインに化けてマリオを待つガマッチ。そのほかにもクリボー、フワフワ、ゆきダルマ、ヘイホーといったおなじみのヤツらが出現するぞ。

※ガマッチ




初めはきいろいコインの姿。マリオが近づくと…

(注)※印のついたモンスターの名前は、ファミマガ64編集部が独自につけたものです

コース11 みずびたシティ～

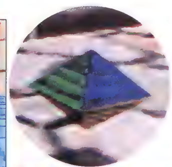


水位を変えながら攻略する水まみれのアスレチックコース

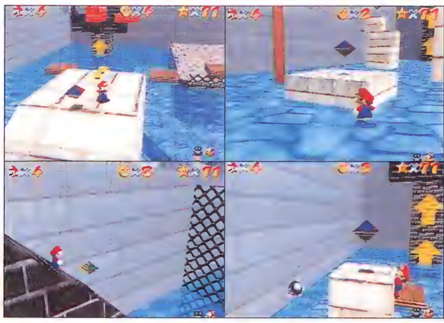
このコースは、ナゼか入る度にコースの水位が変化する。ときにその水位は、スター取得にあたってジャマになることがあるんだ。そんなときは、通過することによって水位を任意に変えられる、八面体のコマのようなものを利用することになる。いくつか配置されたそのコマの高さが、変化する水位の目安となるぞ。



⬆その名のごとく水浸しのコースなんだよ



⬅コイツが水位を変えられるコマだ




➡確認できるもので5ヵ所。参考までに

黄色いブロックを叩け！

★1 ビリビリのまめリフト

取得条件 矢印のついた小さなリフトを渡る

まず前述のコマを使って、コースの半分ぐらいを水没させよう。そして、当たると感電する球（以下ビリビリ）が回転している、矢印のついた小さなリフトの場所へと目指していこう。そのリフトを乗り継いだ先にある、黄色いブロックの中にスターが入っているぞ。



⬆上の写真の位置にあるコマを使って、水位を変化させよう。前方に見えるのが目的地だ



⬆リフトは乗るだけで、自動的に矢印の示す方向へと動きだすんだ。乗り継ぎは慎重に



⬆ビリビリに当たれば当然ダメージを食らう。避けながら巧みに乗り継いでいくんだ



⬆黒い球が吐く炎に注意しながらブロックを叩こう。その場でスターが入手できる

ギリギリの水位で取る

リフトの乗り継ぎが苦手という人は、もう1段高いコマを通過して水位を上げよう。するとスターの入った黄色いブロックを、水面ギリギリのところにまで持ってくることができるんだ。そこで真下からジャンプしてブロックを叩けば、楽々スターを入手できる。



⬆水面より少し上にブロックが見えるよ



⬆真下からジャンプするように叩く



⬆ブロックの上に乗って、ヒップドロップを使って叩くことも可能なんだ

2 トップオブ ザ シティ〜

取得条件 コース最高位置にある黄色いブロックを叩く

タイトルの示すとおり、目指すはコースの最高位置。そこへ向かうことは分かるけれど、実際に向かうとなるとさまざまな障害があり、意外と攻略が難航することになる。そこでじっくりと、そのルートを解説していくことにしよう。

高台へ登る

まず向かう場所は、ボムナイト（P.57参照）のいる高台。そこへ行くには、水位が低いことを前提にすると、二とおりの行き方がある。1つはスターを囲んでいる金網の上からのジャンプ。もう1つはコンテナのようなものを動かし、その上からバック宙をする方法だ。



↑スターの入った金網の上からジャ〜ンプ。これが一番手っとり早い進み方かも



↑コンテナを動かす方法ではバック宙は必須

ビリビリの一本橋を渡る

次にボムナイトの近くにある一本橋を渡る。この一本橋、幅が狭いため何度となく落ちるハメになるので、忍び足でゆっくりと進んでいこう。しかし橋の上でグルグル回っている、2つのビリビリをやり過ごすときだけは、少々小走りで走り抜けるんだ。ビリビリの回転をよく観察して通過しよう。

↑一本橋にはジャンプで乗る。この橋はけっこう幅が狭いので、慎重に飛び乗ろう



この視点がベスト



↑橋を歩いていると、ビリビリの回転の様子がよく分からなくなり、ぶつかることも。見やすい視点に変えながら進もう

高速回転の床に注意

橋を抜けると高速で回転する床がある。遠心力で飛ばされぬよう、その床の真ん中を目指して飛び乗ろう。その先にはスターの入った黄色いブロックが待っているぞ。ここでは回転床の近くにいる、炎を吐く球にも十分注意すること。



↑写真では分からないけれど、床はかなりの速さで回っている。ど真ん中に乗るべし

またしてもブロックが！



↑床の回転を考えてブロックのある床へ飛び移ろう

3 あさせと そらのシ〜クレット

取得条件 シークレットポイントを見つけ出す

タイトルの示す「シークレット」とは、「シークレットポイント」のこと。今までのコースから検証してみると、そうしたポイントは通過することによって、数字がぴょこんと飛び出す。ここでもやっぱり、その数字の飛び出すポイントを探すことになるんだ。5つ存在するという、そのポイントを全部見つけられるかな？



↑動かせるものは動かし、行けるところは行く。それがポイントを見つける手段

怪しいところを探せ



↑このコースには、怪しげな場所はいくらでもある。洞察力がものをいうところだね

5つポイントを見つければスターが!!



4 いそげ! かなあみエレベ〜タ〜

取得条件 **金網の向こうのエレベータに乗る**

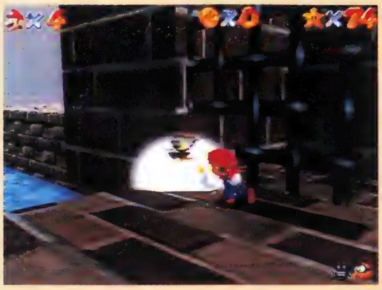
スタート地点から一望できる、高くそびえる金網。そのてっぺんには、金網に囲まれたスターがある。一見取るのが簡単と思えるこのスターは、意外にも高い技術が必要になってくる。金網に隣接した、丸太でできたエレベータを利用して取る方法を解説するぞ。



金網の中にあるスターは、コースに入ったときから気になっていた人もいるハズ

一番低い水位にする

金網近くの、一番低い位置にあるコマを通過して、水位を下げよう。すると金網下方に開いた穴の前に、ブロックを確認することができる。これをパンチなどで壊しておくこと。そして水位はそのままにして、金網上部へと向かおう。



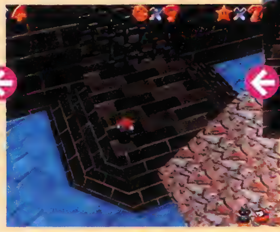
あらかじめ穴の前のブロックを壊しておくんだ

迅速にバック宙で乗る

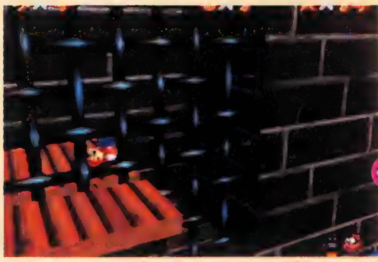
金網上部から丸太のエレベータに乗ったら、下っていく途中で飛び降りるんだ。着地の瞬間に、ヒップドロップでダメージを和らげておくことも忘れずに。着地したら金網の中に入ってZトリガーを押し、エレベータが来た瞬間にバック宙で飛び乗ろう。金網の中のエレベータに乗れたら、スターを取ったも同じ。速さが決め手だぞ。



向かって左側の丸太がエレベータ。乗るだけでどんどんと下へ降りていくぞ



エレベータが降りてくる前に落ちる。このあと素早く金網の中に入るんだ。時間との勝負



エレベータの幅を考え、向かって右側寄りの場所で待機する。降りてきたらすかさずバック宙だ

5 ダウンタウンの あかコイン

取得条件 **ダウンタウンを見つけ、あかコインを収集**

このコースであかコインを収集するためには、ダウンタウンを探し出さなければならない。けれどいくら走り回っても、ダウンタウンの片鱗さえ見かけることはできない。一体どこにそのような場所があるのか? コース上空に浮かぶ床など、まだ行っていないところにヒントがあるかもしれないぞ。



そういえばまだ、赤ボム兵には逢っていなかったっけ。何かを握っているかも…



ダウンタウンの入口さえ見つかれば…

6 ダウンタウンを かけろ

取得条件 **ダウンタウン内で輝くスターを見つける**

スター5同様、ここで取得するスターもダウンタウンで見つけることになる。タイトルの示すとおり、そのダウンタウン内を駆け回れば、必ずスターを見つけることができるぞ。あらかじめ言っておくと、ここで取得するスターは金網の中に存在する。その金網を抜ける手段も考えておこう。

怪しいけどね…



スタート地点からまっすぐ行ったところにある金網。あの矢印は何?



そういえばコース上空にある、筒のようなものを通ったことがなかったなぁ〜



大砲を使って、その筒を通ってみる。残念なことに収穫は1UPキノコだけだ

モンスター攻略法

初登場で倒せるモンスターは2体。スイスイは当たればダメージを受けるけれど、ほとんど人畜無害。問題はボムナイト。コイツに捕まると容赦なく投げ飛ばされるぞ。

※ボムナイト



マリオが近づくと、素早い動きで捕まえにやってくる。回避するべし



スキを見て後方からつかみ上げ、投げ飛ばせば倒すことができるんだ

※スイスイ



アメンボ型のスイスイは水陸両用。パンチよりも踏みつけが有効だぞ

(注)※印のついたモンスターの名前は、ファミマガ64編集部が独自につけたものです

コース12 たかいたかいマウンテン



いたずら猿の鳴き声がこだまする足場の狭い高く険しい山

2階の絵の中で、1つだけある小さな絵がコース12の入口だ。そこは、高くそびえる山の外周を登っていくというコース。さすがコース12ともあって、その険しさはハンパじゃなく、幅跳び、忍び足などと多様なコントローラさばきが必要とされる。気になるのが、けたたましく泣き叫ぶ猿。コイツはスターと関係があるのか?



ポーズで見てみると、山頂が見えないほど高い

鳴き声の犯人は、山の中腹にいる猿。なんとも愛らしい猿なのだが、かなりのイタズラ好き



飛ばされるぅ～!!



雲に飛ばされたあげく、帽子までどこかに。イヤな仕かけだ

★1 たかいたかい やまのうえ

取得条件 **山頂にある黄色いブロックを叩く**

最初はただ単に、高くそびえるこの山を登っていくだけでいいというもの。山頂までの道のりは大きく分けて二とおりあって、1つは丸太を渡っていく道、もう1つはモグラのチョロプーが出現するところの、崖を登っていくという道とがある。どちらの道を進んでも、ちゃんと山頂までたどり着くことができるので、攻略しやすい方向を選んで進んでいこう。



コース7にもあった丸太渡り。これが苦手という人は、崖を登るもう一方のルートへ

山頂を目指すだけ



山頂に着けば、無造作にスターが浮いている

★2 いたずら ウッキィのオリ

取得条件 **ウッキィを捕まえて檻を落とす**

山の中腹にキーキーとうるさい猿のワッキィがいる。忍び足で近寄り、捕まえることに成功したのはいいけれど、なんと帽子を盗まれるだけ。コイツはどうやらスター取得とは関係ないようだ。盗まれた帽子は取り返しておこう。

帽子を返せ!



ワッキィはかなりすばしっこい



面白がってワッキィを捕まえると、帽子を奪われてしまうぞ

山頂へ向かおう

山頂にたどり着くと、もう一匹の猿ウッキィが待っている。コイツを捕まえると、スターの入った檻のあるところまで案内してもらえるぞ。檻の上に乗ったウッキィは、そのままスターといっしょに落下。彼についていくようにこちらも落下すれば、スターは目の前。



山頂にはウッキィが。ここのウッキィを捕まえても、帽子は取られないよ

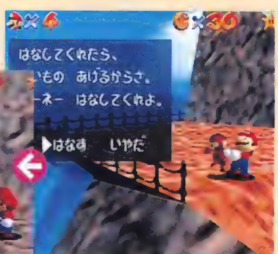
スター見～つけ!



ウッキィの後を追って飛び降りてみよう



おおぅ! あんなところにスターの入った檻があったのか



彼も反省しているようだし、ここはひとつ許してあげよう

おばけキノコの あかコイン

取得条件 キノコの上などにあるあかコインを収集

おばけキノコとは、スタート地点からまっすぐ行ったところにある、大きなキノコの大群のこと。その大群キノコの上にあるあかコインを、落ちないように視点変更を駆使して集めよう。ここで集められるコインは4枚。あとはチョロプーのいる場所で手に入るぞ。


↑おばけキノコ同士の距離は、なかなか正確にはつかめない。視点変更を駆使しよう

飛び移り注意



↑8枚集めると、離れた場所にあるおばけキノコの上に、スターが出現する。ジャンプか幅跳びで取りにいこう


↑チョロプーのいる草の生えた崖。ここにもコインが


↑キノコの大群で取れるあかコインは4枚。それでもかなり神経を集中するぞ

マウンテン スライダ～

取得条件 スライダーを完走する

やってきましたスライダー第3弾！ トップスベリスト（最高にすべりのうまいヤツ）は血湧き肉躍らせて喜ぶべし。スライダーの入口は、このコースのどこかに隠されている。震え上がる気持ちを抑えつつ、滝や崖など、怪しいところをくまなく調査してみよう。

入口はどこ?


↑どこにも入口らしき場所はないなぁ


↑けっこう怪しい、草の生えた場所。でもここには入口なんてないみたいだ



↑入口が見つかれば、念願のスライダーが待つ

矢印が導く方向へ

ここのスライダーは、道なりに進んでいってもゴールにたどり着くことはできない。途中で矢印が現れるので、その矢印が示す、右の方向へと進路を変えるんだ。ただしその右のルートへは、ほぼ直角に曲がることになるので、タイムが表示されない点をいいことに（残念かもしれないが）、いったん速度を落として曲がった方が無難かもしれない。あとは道なりに。


直進すると…



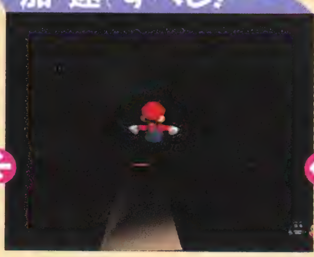
ハズしだとお～！

矢印の方向へ曲がると…


↑ほとんど90のカーブ。慎重に曲がるんだ


↑曲がってからが本番。かなり長いコースなので気を緩めるな。でも難易度は低め

加速すべし！


↑ビビッてゆっくりすべっていると、落ちてしまう場所も。ガンガン加速しよう


↑スターを見れば、張り詰めていた気も緩むよねぇ

5 取得条件 はしのうえから みわたせば
スターのある滝の中へ入る

このコースには、橋と呼べそうなものは見当たらない。そのため少々迷ってしまう人もいるかもしれないので説明しておこう。ここでいう橋とは、山頂付近の滝が出てくるところにある、石でできた細い道のことなのだ。その橋の上から滝を見渡すと、その滝の中にスターが確認できる。ここで取得するスターは、まさにそれだ。滝の中に入る方法を見つけよう。



上の写真がその橋。この細い橋の上から滝を見ると、その中でスターが輝いているぞ



なんとなく届きそうな距離。怪しいなぁ



この距離ならば、幅跳びで入れるかも

滝の中に入る方法とは!?



ジャンプするだけでいいような気もするけれど、失敗する。何かが足りない?



山頂から滝の中へ飛び込んでみる。無謀だと分かっていてもやりたくなるよね

6 取得条件 ぶっとべ はなれキノコへ
はなれキノコへ飛んでいく

前述の大群キノコから離れた場所にあるキノコのどれかに、今回の目的となるスターを乗せたキノコが存在する。そのキノコまでは少々距離があるため、大砲を使うと考えられるが、赤ボム兵も大砲も見当たらない。どうする?



キノコの大群とは別な場所に、そのはなれキノコはあるんだ

大砲で行けそうだね



ジャンプじゃ無理だけど、大砲なら行けそうな距離。じゃあ、大砲はどこ?

赤ボム兵と大砲が見つかれば!!



ジャンプで挑戦

キノコまでの距離を攻略する手段として、無謀かもしれないがジャンプを使ってみることにする。試しにスターを乗せたキノコの真横から幅跳びしてみると、もう少しで届くという結果が出た。この点から考えると、もう1段か2段ほど高い位置から挑戦すれば取れるかもしれない。試す価値アリ。



あ〜れ〜!!



いっけぇ〜! と、幅跳びジャンプをしてみても、茎(?)に当たってアウト

見えるんだけど…



もう少し高い場所から見下ろしてみる。ここからならジャンプで届きそうだ

コース13 ちびでかアイランド



大きさの異なる2つの絵によってコースの大きさも変化する

入口からして、ちょっと特殊なコース13。正面のクリボーの描かれた絵には入ることができず、その両サイドにある2つの絵からコースに入ることになるが、その一方は小さな絵で、入ると何もかもが小さい。そしてもう一方の大きな絵に入ると、先程とは対照的に何もかもが大きいという、摩訶不思議なコースなんだ。



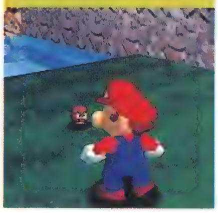
↑1つしか見えないけれど、左右にも絵が

土管で行き来可能



↑小さい絵と大きい絵は、土管でも行き来ができるんだよ

小さい絵に入ると…



↑今度はマリオがデカイ。小さいクリボーがカワイイ

大きい絵に入ると…



↑モンスターもデカイ。マリオが小さく見えるね

★1 きょだいパックンフラワー～

取得条件 巨大なパックンフラワーを5匹倒す

目指すはパックンフラワー。コイツを倒すだけでスターを取得できる。「巨大な」という点からして、大きな絵に入れば逢えると考えられるが、それは間違い。まず入るのは小さな絵のほうなのだ。

小さい絵に入ろう

小さな絵に入ると、スタート地点から土管を見ることができる。その土管を目指して、まずは進んでいこう。土管は大きな絵と小さな絵の橋渡し。土管の中に入れば、大きな絵へたどり着くことができるぞ。出たところがすでに、パックンフラワーの住み家なんだ。

土管の中へ…



↑スタート地点から奥をのぞけば、土管が目に入るよね。そこへ向かおう



↑パックンフラワーを避けるため裏手から

A+Bのキックで倒せ

土管のある草原を歩いていると、草原の中からムクムクと巨大パックンフラワーが出現する。そこで相手に攻撃の時間を与えぬよう、すかさずA+Bのキックで一撃を加えるんだ。草原を歩き回り、5匹すべて倒せばスターが出現する。



↑キック1発でKOできるのは嬉しい

5匹倒せば、その場でスターが！



↑倒し方さえ分かれば、5匹攻略は意外と簡単。5匹目を倒せばスターが出現する

炎に注意するべし



↑ここのパックンフラワーは炎を吐くぞ！



↑炎に当たれば、ダメージは受けるわ水へ落ちるわと、いいことナシなんだ

★2 でかじまの てっぺんで

取得条件 **小さな絵に入って山頂を目指す**

タイトルのとおり、大きな絵に入って山頂を目指すことが目的となる。進むルートは、スタート地点から壁に開いた穴を抜けていく右回り。すべてが大きいので、幅跳びや2段ジャンプは欠かせない。山頂に着いたら黄色いブロックを叩き、スターを出現させよう。


↑とにかくどんどん上へ。小さい絵に入って、山頂近くの土管から大きい絵に来るのも手だね

お約束のブロック


↑山頂のすぐ近くに黄色いブロックが。「〜てっぺん」関係はこれが多い

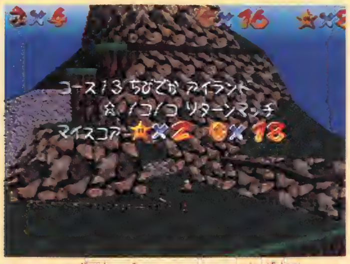
★3 ノコノコ リタ〜ンマッチ

取得条件 **ノコノコとのレースに勝利する**

コース1で敗れたノコノコが、再びレースを挑んでくるぞ。今度のノコノコは以前とは段違いの走りを見せるので、かなりの強敵といえる。果たして勝てるのか?

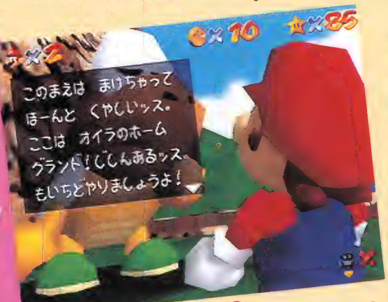
小さい絵の中を進め

まずは小さい絵の中を進んでいく。そしてパックンフラワーのいるところを越え、鉄球が転がってくる場所を登ったら、その鉄球が出現する穴の近くにある土管の中に入ろう。そのまま大きい絵の中を、鉄球の出現する穴の方へと進み、坂を下っていく。その先に目的のノコノコが待ち受けているぞ。



↑ポーズ画面で見たノコノコの居場所。この写真を参考に、ノコノコに逢いにいこう

自信アリ気だ!



↑ホームグランド?自分に有利な場所で戦おうって魂胆か


↑ノコノコ近くのクリボー2匹は倒しておく

連続幅跳びジャンプが有効

とにかく今度のノコノコは速い。コース1のときと同じと考えて気を抜くと必ず負ける。そんなノコノコの走りに負けないためにも、幅跳びを使うんだ。前方に注意しながら、連続幅跳びでゴールへと向かおう。鉄球にも注意が必要だ。


↑レース開始直後から幅跳びを使おう。クリボーを倒しておいて正解だね



↑2回の惨敗で、ノコノコちょっとブルーな感じ

★4 チビじまの 5シ〜クレット

取得条件 **5つのシークレットポイントを見つける**

探す要領は、コース11にもあったシークレットポイントと同様。ここでは小さい絵の中で、5つのポイントを探すことになる。小さい絵の中は動き回れる場所も少ないので、すぐに見つけられるハズ。「穴」という一定の法則があるので、1つ見つければあとは簡単だ。


↑気になったところはどんどん調査

何かありそう…


↑「チビじま」っていうからには、小さい絵の中を進むんだよ


→スイッチも、なんか怪しいんだよなぁ

デカじまのバクバクに御用心

大きい絵、すなわち「デカじま」に徘徊するモンスターたちはデカイ。そこで最も注意したいのがバクバクだ。コイツに近寄ると、大きな口を開けてマリオをひとのみにしてしまう。しかもその1回でジ・エンドだ。

パックリ!



★5 ハナチャンの あかコイン

取得条件 洞窟の中であかコインを8枚収集

大きい絵に入って、ジュゲムなどのモンスターがいる浜辺にたどり着くと、その上方に木製の橋を見つけることができる。ノコノコのコウラなどを使って橋のある場所まで行き、その橋を渡っていけば洞窟へと到着する。その洞窟内であかコインを収集するんだ。



↑木でできた橋を渡っていけば、前方に怪しさ100倍の穴が見えてくる。行くしか！

この洞窟内で8枚そろえられる！



↑見渡せば、そこはあかコインの宝庫。でも狭いから、視点変更の自由があまり利かない

スターはここに



↑青い台座の上にスターが出現

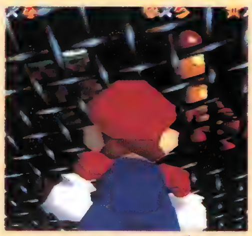


↑おや？　上空には妙な生き物がいるぞ。でも今はあかコイン集めに集中するべし

★6 イカリの ハナチャン

取得条件 ハナチャンをやっつける

あかコインのあった洞窟内で上を見上げると、なにやらイモムシのようなモンスターが、金網の上をちょこちょこと動き回っている。そいつがハナチャンだ。しかしその洞窟からは、ハナチャンのいる金網の上へたどり着くことはできない。もう一度よくその洞窟の外周を探索して、ハナチャンのいる場所への抜け道を見つけるんだ。



↑あかコインのあった場所から見えたハナチャン。ハナチャ〜ン、入口はどこぉ〜！

↓ハナチャンはきっと、この中なんだぁ！と叫んでも、入口は全然見つからないぞ



どこだ？



↑鉄球の現れる穴も、見当違いのようだ

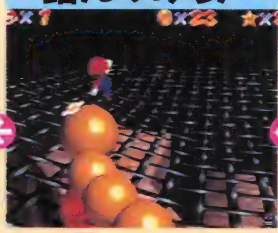
ハナチャンの速さが増す

金網の上にたどり着くと、すぐさま戦闘へと突入する。ハナチャンの弱点は顔&鼻のあたり。そこをジャンプして踏んづけよう。攻撃がヒットするたびにハナチャンの怒りも速度も増すので気をつけるべし。3回踏みつければ勝ち。



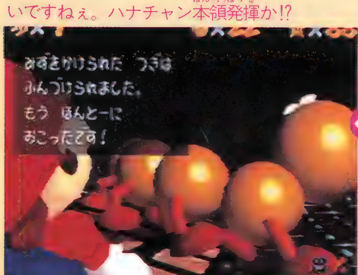
↑ハナチャンに逢うことができたけど…

踏んづけろ！



↑なんと戦うハメに！　ちょっと可哀相だけど、踏んづけてしまおう

↓あらら、なんかすご〜っく怒っているみたいですねぇ。ハナチャン本領発揮か!?





↑2回踏んだあとだと、その速さもハンパじゃない。マリオを踏みつけようと襲ってくるぞ

↓小さくなったハナチャンから、スターが出現。ごめんね、ハナチャン！



モンスター攻略法

このコースではカメラ役のジュゲムと違い、マリオを攻撃してくるジュゲムが登場する。その攻撃方法は、触れるとダメージを受けるトゲゾーを落としてくるというものだ。

ジュゲム



→下からのジャンプで倒せるぞ

トゲゾー



↑倒すこともできないし、触れればダメージ

追・跡・攻・略!!

今までの攻略法じゃ足りないキミに！

コース1〜5までの謎を徹底解明

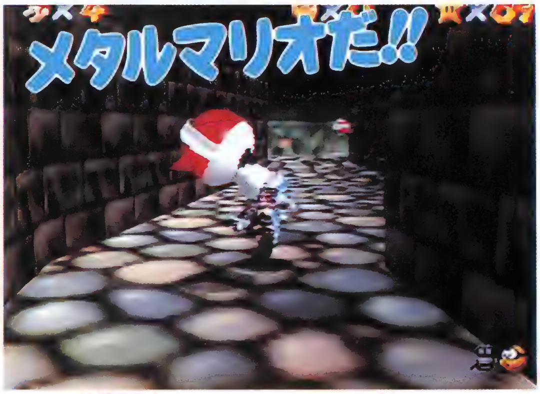


メタルマリオの情報もあるよ！

『マリオ64』が発売されてからもう1カ月以上たったけど、スターは何枚たまったかな？ あいまいなヒント（スターのタイトル）に踊らされ、コース内を東奔西走する日々は続いているのかな？ エクセレント攻略の締めを飾るのは、過去に攻略したコース1〜5までのアフターケア。発見しにくいスターの取得法、さらに知っているとおトクな情報のてんこ盛りでお送りするぞ。そして、メタルマリオになるための緑スイッチのありかもバッチリ公開だ。

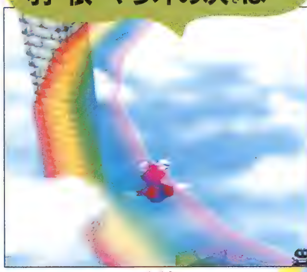


飛び飛びでスターを集めていた人、多いんじゃない？



ウワサの超重量級、ニューマリオがいよいよ登場するのだ

羽根マリオの次は…



これになるにも苦労したよね〜

コース1 ボムへいのせんじょう

まずは小手調べ！ のコース1からはスター5と6の取り方を完全解説

⑤そらにはばたけ はねマリオ

まず、絶対に必要なのが羽根ぼうし。コレはスターを10コ集めるとお城の1階に出現する隠しコースで手に入るからネ。羽根ぼうしを持っているなら、大砲を使ってコース上空に浮いている浮き島まで行こう。そこにはきいろいコインが円を作って連なっているはず。羽根マリオの飛行能力を活かして、この円の中心（これがいわゆるシークレットポイント）を通過するんだ。5つあるポイントをすべて通り抜ければスターが出現するぞ。

羽根マリオでシークレットポイントを通る





キチンと通過していれば1〜5と数字が表示されるよ

①まずは浮き島へ



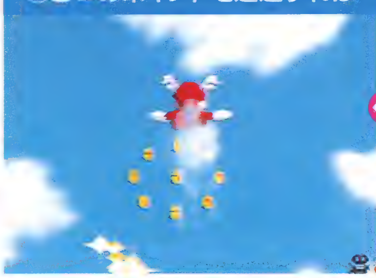
ボムキングの近くの大砲で来るんだ

②大砲から飛ぶ！



この照準の通りに飛べばあとは微調整だけでOKだよん

③5つのポイントを通過すれば



5つ目を通過し、スターが出現するのは浮き島じゃないので、下降していこう

失敗しても大丈夫さ！



失敗したら、すぐに迂回して浮き島まで戻って、やり直し

⑥ワンワンの いぬごやで

6つ目のスターは、ワンワンの後ろにあるオリの中にある。このオリを開くには、まずワンワンのつながれているクイを3回ヒップドロップ!! すると鎖が解かれ、自由を取り戻したワンワンがオリを破壊して去っていくぞ。あとはおいしくスターをいただくだけ。



ワンワンをかわしてクイに近づくんだ

ヒップドロップでドン！



3回ヒップドロップをかまして、根元まで押し込めば…



ワンワンがブッ壊してくれる。サンクス

コース2 バッタンキングのとりで

紹介するのはスター5入手法。いつもとは違う大砲の使い方で取るんだ

⑥たいほうでぶっこわせ！

このスターを取るためには、絶対に大砲が必要。となれば、まず大砲を出現させなくてはならない。スタート地点にあるブロックを乗り越え、浅瀬の向こうにいるあかボムへいに話しかけよう。すぐそばに大砲が出現するはずだ。

まずは大砲を…



↑このブロックを登って、左手の方向に突き進むとあかボムへいがいる



↑大砲の準備はこれでOK。壁にぶつかる心の準備はできたかな？　いくぞ〜

大砲の準備はOK？　ズバリ、求めるスターは壁の中に埋もれている。大砲に入って照準をクルクルと回していると2枚の薄いレンガ製の壁があるはずだ。そのうちの右側の壁にスターが埋もれている。大砲で勢い良く飛び、体ごとブチ当たって壁を壊そう。フチを狙うように飛ぶのがコツだぞ。



↑大砲の角度はこんな感じだ



↑ドすげぇ衝撃!!　マリオもダメージを受けるぞ

上から落ちろ!!



↑スターが出たら、トリデから滑って取る

コース3 かいぞくのいりえ

6つのスターのうち1・3・6の3つを紹介。宝箱を開ける順番とは？

①ちんぼつせんのおたから

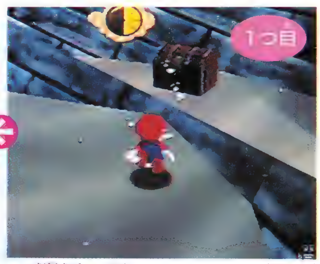
巨大ウツボが生息している沈没船へは、ウツボを誘い出して侵入できる。その中には4つの宝箱があり、これをある一定の順番で開いていけばスターが手に入るぞ。船内はもちろん海水で満たされているけれど、正解の宝箱を開ければ泡が出現。酸素の補給ができる。



↑あ、間違った…。沈没船の中では酸素の補給がツライので失敗すると命とり



↑間違ったら、また1から開いていこう



↑一番最初に開くのは、ポツンと高い所に置かれているヤツだ



↑1番を取ったらクルッと1回転して、左手奥にある宝箱を開けよう



↑次に開けるのは、2番を開いた状態で右手に見える宝箱。酸素は大丈夫かな？



↑最後に4つのうち真ん中のを開ける

③かいていどうくつのおたから

海底にある横穴を抜けると、海底洞窟にたどり着く。洞窟の奥には4つの宝箱が置かれていて、一定の手順で開いていけばスターが手に入る。ちなみに、メタルマリオなら間違ってもノーダメージだ。



↑宝箱を開ける順番は上のとおり

⑥ふきだすみずをくぐれ

海底の一角に、強い水流に守られたスターがある。コレは、普段のマリオで取ろうとしても水流に阻まれてしまう。いったん陸地に上がり、桟橋近くの緑スイッチでメタルマリオに変身して取るのだ。

桟橋から飛び込め！



↑メタルマリオの制限時間が厳しいので、海底洞窟よりも桟橋の上のスイッチで変身すると楽

コース4
さむいさむいマウンテン

あたり一面雪景色のコース4からは、難解なあかコインの所在を一挙公開

④すべって8まいコイン

あかコイン集めは、見つからないとか、ムズい場所にあるとかでとにかく時間がかかる。中でも難しいという声を良く聞くのはコース4だ。確かにここはツルツル滑って移動しにくいし、コースから外れたら終わりなのでシビアな場所にいくのはおっくうになりがち。見つけにくいのはたぶん左で紹介している1枚だろうと思うけど、特別に全部の場所を教えるからね。

確かにこりゃ見落とすよねぇ〜?




スタート地点右の吊り橋からダイビング。坂を下れば!!

残る7枚はココだ!



ゴンドラの到着地点。あえて乗らなくても、山の中腹から徒歩で



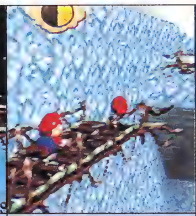
スライダーコースの出口、ペンギンのすむ池の側の木のてっぺん



山のふもと、ペンギンのすむ池とは反対方向の、コースぎりぎり淵



山のふもとにある、吊り橋と吊り橋とをつなぐ島の中央



山の中腹にある、途中でくずれ落ちている吊り橋の切れ目



山の頂上から中腹へと下る、長い長いスロープを抜ける地点



スライダーコースのある家のすぐ横に生えた木のてっぺんだ

コース5
テレサのホラーハウス

オバケ屋敷のコース5。スター3と5のトリックを包み隠さず解明する

③ほんだなオバケのナゾ

屋敷の2階に上がって、左手にある、壁一面本棚の敷き詰められた部屋。ここの一番奥に到達すると、壁から3冊の本(スイッチ?)がせり出してくる。これを上→右→左の順番で押せば、道が開くぞ。

押す順番はコレ!!



①と③はジャンプ攻撃でなきゃ届かないよ



本棚から飛びだしてくる本はダッシュで抜けるのが一番かな。カベジャンプだとカッコイイぞ

⑤バルコニーのボステレサ

タイトルにもなっている、オバケ屋敷のバルコニー。ここへは屋敷の屋根裏から行くことができる。ただ、屋根裏へ行くまでが大変。2階に上がって右手にあるU字型をした部屋の天井に突出した足場があって、2段ジャンプ(または側転)からの壁ジャンプで到達できる。そこにある扉を開ければ念願の屋根裏へ。屋根裏にある大きな扉を開ければそこがバルコニーだ。ボステレサを倒し、屋根を伝ってヤツの出したスターを!!



すぐさま壁ジャンプ! ボディアタックだと距離が伸びる?



少し高くなっているこのポイントからジャンプ一閃!!



上のほうに見えるでしょ? ずいぶん高いけどあそこまで登らなきゃいかんの

ジュゲムカメラはキツイので、マリオ視点+ハイハイでスターのもとへ…



スターを取るためには、まず右か左の屋根に幅跳びジャンプで飛び乗るッ!!

倒したはいいんだけど…




狭いバルコニーでは、やはりA+Bの連続攻撃で戦おう。で、倒すとジャンプじゃ届かない屋根の上にスターを出すんだな

かくしコース

メタルスイッチのたき

コース6内に存在するかくしコース。ここをクリアすれば例のアノ姿に!!

メタルマリオになれないがためにコース3などでスターが取れず悔しい思いをしているキミ!! キミの求める緑スイッチはコース6にあるぞ。ドッシーのいる地底湖の外れに、小高い小島がある。ドッシーの頭に乗ってここに上陸すれば、かくしコースはすぐそこだ。



↑マリオの向きでドッシーの進行は微調整できるよ


↑コース6のスター1を取った場所が目的の地底湖。地図を頼りに進もう

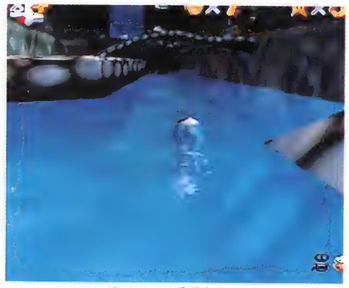


↑でいっ、ビシィ!!　メタルになればどんな敵の攻撃も怖くないし、重いから海底でも歩いていける

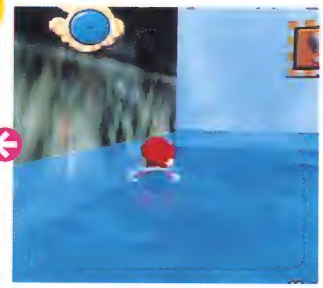
滝に流されるな!!

コース開始直後は、メタルマリオの姿で始まる。無敵のメタルマリオなら、敵は体当たりでKOだ。

このコースは、滝へ続く流れの激しい水の上に細長く存在している。水に落ちて滝壺まで流されるとお城の外まで戻されてしまうぞ。


↑メタルなら落ちても大丈夫だよン




↑流された先はお城のお堀。あ〜あ、またコース6まで行かなきゃなんないのか…

あかコインを集めよう

かくしコースであるここにも、やはりあかコインは8枚あって、全部集めればスターをもらえる。8枚のあかコインは、足場のある陸地に4枚、流れの激しい水中に4枚配置されていて、水中にあるものは流れに邪魔されて普通の状態では取ることができないゾ。1度緑スイッチを押して、いくらでもメタルマリオに変身できるようになってから挑戦しよう。水中で変身が解けてしまったら、右か左へ、陸に流されるよう逃げるコト。

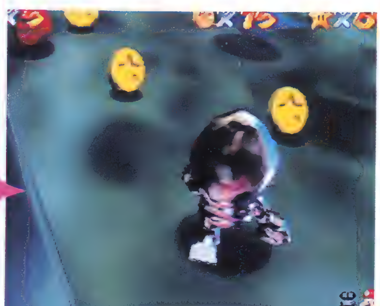


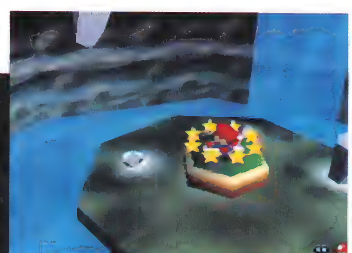
↑あ〜、あかコイン集めってメンドくさいけどやんなきゃ


↑おっと、1UPとあかコイン見っけた!!

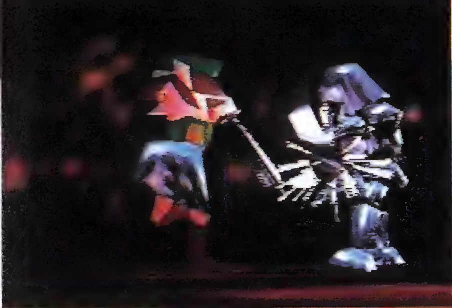
陸と水中に4枚ずつ置かれているぞ




↑コース自体が短いモンなので、8枚くらい集めるのはスッゲェ楽なんだけどね


↑まずは緑スイッチを押しておき、メタルマリオになる準備をしておくんだ


↑変身が解けて流され始めたら3Dスティック倒しっぱなしで島に逃げ込め〜







マリオの生みの親 宮本 茂氏にインタビュー敢行!!

『マリオ64』開発秘話とこれからのN64

『ゼルダ』ほか 待望の新タイトル情報も 飛び出した!!

マリオの生みの親であり、今年また歴史的な作品『スーパーマリオ64』を世に送り出した任天堂・宮本茂さんに、今一番知りたいことを直撃取材。新タイトルの話もあるぞ!

Q どうやって作ったの?

今までには想像もできなかった、完全な立体空間の中でのアクションゲーム、『マリオ64』。きっと、完成までには途方もない道のりがあったに違いない! まずは、そのあたりから質問を始めてみた。

企画にかかった年月と開発手順

――企画はいつ頃スタートしたんですか?

宮本 仕様書自体は、昨年の初心会の直前に、必要に迫られて書いたんですけどね。構想とか、そういうものを含めると、かなり前からやってましたねえ。SFCを出す前からポリゴンのゲームを作りたかったんですが、SFCでも、やっぱりうまく動かない。だから、FXチップを使って『スターフォックス』や『ワイルドトラックス』をやっている中で、いろいろと実験を繰り返して、少しずつ基盤を作っていって…。そこから考えを固めていって、どのくらいのものを動かすのにどのくらいのスペックが必要か、っていうのが見えたのが…3年くらい前ですね。それで、具体的にN64っていう機械が見えてきて、そこからデータをN64に移すのに、1年半くらいかかりました。最初の頃は、N64のスペックが本物なのか、僕らにもマユツバものでしたね。

――そこから、今のマリオが形になり始めた、ってことですか。

宮本 そうですね。そのあたりでようやくマリオが動き始めて。それから半年くらい、サンプルでいろいろやってみて、どうやらできそう、と。そんな感じになってから1年だから、制作そのものに関して言えば1年。全体で見れば、5、6年になります。

――どの部分から開発がスタートしたんですか?

宮本 細かい制作に入る前の1年が、プレイヤーとかカメラとかの大もとのところの開発期間です。キャラは、最初はお城の地下にいるウサギとマリオだけしかいなかったんですよ。ウサギを作って、おっかけっこしながら、テストを繰り返してました。自分について来るウサギがいて、山の上までついてこさせて、視点を切り換えてみたり。そんなことをやってましたね。製品版の地下には、本当は違うキャラを考えてたんですけど、もったいないから戻しました(笑)。マリオとウサギから始まった、って感じですしね。

――世界観などは、どういった経緯で作っていったんですか?

宮本 僕の場合は、まず核になるものを作って、その周りにいろいろくっつけていく、っていう一番原始的なやりかたなんです。で、ある程度形になってきたところで、全体の構想に入る。だから世界観とかの設定は、初心会のあとでした。それまでは、血は流さないとか、どんな敵を作るとか、漠然とした構想でやってました。それから、コース構造とか、お城に絵が



○マリオとウサギから『マリオ64』は始まった

SFCの前から考えてました



任天堂株式会社 情報開発部 部長 **宮本 茂氏**

『マリオ』シリーズや『ゼルダ』シリーズをはじめ、FC時代から任天堂の代表的タイトルのほとんどを手掛けてきた、ゲーム業界の第一人者。N64本体の開発にも関わっている

発見があるようにアクションを多彩にしました

あってとかを考えていって。

――やっぱり一番最初に考えたのは、マリオの動きからなんですか?

宮本　そうそう、それが基本ですよね。まずマリオのアクションがあって、それを活かせるようにコースを作っていった感じですね。

アクションの狙いとカメラの仕組み

――今回のマリオって、すごくアクションが豊富ですよね。中には足払いとか、特に必要ないのもありますけど。そういった部分には、何か狙いがあったんですか?

宮本　足払いも、最初は使う技になるはずだったんですよ。あれで竹竿を倒すとか、楽しいかなって。足払いでマメクリボーを倒すとちょっと気持ちいいでしょ(笑)。まあ、考えていたこと全部は実現できなかったんですけどね。ただ、スティックとボタンの組み合わせで、ありうる動きは全部作ろうとは思いましたね。必要だからじゃなくて、「こんなこともできるんだ」っていうように、やってるうちに発見があるから。



多彩なアクションも魅力だけど、ABボタンだけでもプレイできるのがスゴい

――複雑な動きが、比較的簡単な操作でできますよね。

宮本　操作体系に関しては、ものすごく意識してますよ。今回は、使うボタン自体はAB2つだけに戻しつつも、何個ものボタンを使いこなす、っていう最先端の遊びを混在させたくて。使う必要はないけど、使えたら便利になるようなね。苦労したのがCボタンの使い方で、右のCを押したらカメラが右に行くべきか、マリオの右が見えるべきか、ってことで迷いました。結局、飛行機の操縦桿を参考にしたんですけどね。操縦桿って、前に倒すと下向くでしょ。だからカメラも、操縦桿みたいに上を押すと寄って、右を押すと右に回りこむようにしようと。

――視点と言えば、「ジュゲムがカメラを持って撮影している」っていうシステム上、どうしても融通のきかないところがありますよね。狭い場所とかで、いい視点になってくれないっていうか…。

宮本　N64って、どんな場所からものを見られても、ちゃんと計算して3Dに表現できちゃうんですよ。ボロがでないハードなんですよね。たぶん、家庭用の機械では唯一だと思うんですけど。だからカベにカメラがめりこめるようにしたら、マリオが見えなくなっちゃうんですよ。そんな論理的に正しい状態を見えるようにしたら、かえって不自然になるでしょ。逆にこれを、マリオがこういうふうに動いたらカメラはこう動く、というふうにしたら、カメラが勝手に動いてやりにくいって言われますよね。…だから現時点では、視点の問題はできる限りのことをやったつもりです。

――将来的に、改善していける部分なんですか?

宮本　もちろん、どんどん改善されていく部分ではありますが、論理的な問題は改善しようがないですからね。見えない場所はカメラを回りこませたり、止めたりしてくださいって言うしかないですね。



多くの人が唯一の欠点と指摘する視点。でも正確な表示なのだ

視点が見えにくいといっても、カメラは論理的に正しく動いてますよ

海外版『マリオ』と海外のゲーム

――海外版の『マリオ64』って、メッセージが英語になる以外になにか変更点があるんですか?

宮本　今ちょうど仕上げやってるんですけど、音声が増えてまして、よくしゃべりますよ。

――どんなところの音声が追加されてるんですか?

宮本　いやね、コースに入るときに「レッツゴー!」って言ったり。ピーチがエンディングでしゃべるとかね。それを、日本でも出せたらいいと思うんですけどね。1周年記念海外版とか、クリスマス版とか…(笑)。いけるかなあ、雪ダルマに飾りつけするとかで(笑)。まあ実際には、最初に買ってくれた人たちに悪いんで、難しいと思いますけどね。

――かっこいいと思いますけども(笑)。海外といえば、アメリカから日本のN64で発売されるタイトルって、例えば宮本さんが日本向けにアレンジされることもあるんですか?

宮本　日本語に翻訳とか、基本的にはそれくらいです。あえてするとしたら、どうしても海外版との違いが出るスポーツゲームですね。『ケングリフィーJr.ベースボール』などは日本で出すならちょっと変えないとダメでしょうね。鐘や太鼓叩いたりとかはね、文化やニュアンスの違いが出ますし。

――日本人とアメリカ人の感性の違いとか、そういったことを気にすることはありますか?

宮本　僕は気にしませんね。そんなことよりも、もっと本当に面白いか面白くないかっていう、大きな壁があると思うんですよ。だから、面白いゲームは世界に売られるべきだと思いますね。だいたい、アメリカのゲームで日本でダメなゲームって、じつは面白くないんですよ(笑)。アメリカ人が寛大なだけでね。買った人はいっぱいいたけど、面白くなくて家で寝てる、なんてこと多いんじゃないかなあ(笑)。日本とアメリカじゃ売れるゲームが違う、なんてことは、僕らはあまり気にしないでやってますね。



面白いゲームに国境はない!? そりゃそうだ、マリオが実証してるもんね

Q 次のN64タイトルは?

任天堂ブランドのゲームって、たいてい発売直前まで細かいことがわからないよね。N64でもやっぱりそうなんだけど、そこを聞き出すのが取材ってもの！…と、意気込んでいたら、意外な話題から情報が飛び出してきたのだ。

『ゼルダ』の内容はかなり変わった!?

——今回の『マリオ64』って、謎解き要素が強くなりましたよね。何か狙いがあったんですか？

宮本 それはね、『ゼルダ』も作ってたんですけど、いろいろとネタがあったんで、早めに使っちゃおうなんてね(笑)。『ゼルダ』のネタをこっちに回してきたりしたんですよ。前のSFCの『ゼルダ』のときも、『マリオ』と同時進行だったんで、結構ネタのやりとりをしたりしましたね。

——もしかして、『ゼルダ』って『マリオ』とわりと共通点の多いゲームになるんですか？

宮本 何割かはね、似た作りになりますね。半分くらいは、もちろん全然違いますけど。

——システム面ではどうなんですか？ 例えば、『マリオ』みたいに3Dのフィールドを動き回るタイプになるとか…。

宮本 そういう部分もありますね。

——マリオが剣を使うRPG、っていう感じではないんですか？

宮本 それやったら、『マリオ』みたいだって言われちゃいますからね(笑)。

——そうすると、『マリオ』とははっきり違う何かが、『ゼルダ』独特のものがあるわけですよね。『ゼルダシステム』みたいな…。

宮本 まだ言えません。まあほら、カメラとか…いやいや(笑)。

——そういえば、以前発表された『ゼルダ』の画面がありますが、やっぱりあれからかなり変わってきてるんですか？

宮本 ええ、あれは変わります。でもあんな感じのアングルも、最低デモで使えるようにはなってます。要するに、あのアングルで遊べるか遊べないかが問題なわけで、たぶんね、あれだと見にくくて遊べないと思うんですよ。ただ、あいったアングルをやろうと思えばできるんで、デモにしようと思ってるんですが。初心会で展示したビデオは、ちゃんと全部N64で動かしてますからね。なんか開発機上で動かしてるんじゃないか、なんて言われましたけど(笑)。

——あのときは僕たちもビックリしましたよ。

宮本 そうですか。あのビデオの中の、どのあたりにビックリしましたか？ 兵隊さんがキラキラしてたことですかね(笑)。

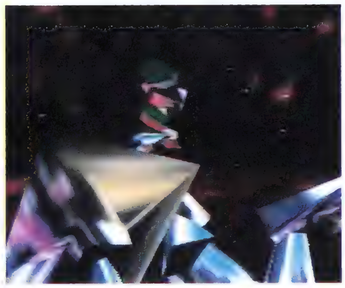
——やはり、本当にこれが動いて、プレイできるのかってところでしょうか。開発機上だけなのでは…って思いました。

宮本 本当に動いてるじゃないですか(笑)。よく見るとあれ、動きにイチイチ細かいタメの動作が入ってたでしょ。剣を振るときとか。あのタメがあると、やっぱり操作して変なんですよ。だから、そのあたりの調整が大変ですね。



⇧終始笑顔で説明してくれた宮本さん。くう、もうちょっと教えてくれれば…

初心会でディスクを見て下さい



⇧このクオリティでプレイできるのだ！

マリオカート64

N64の最初の4人同時プレイ可能ゲームになる、レースもの。基本的には大ヒットしたSFC版のパワーアップ版となる。ただいま高速処理などを調整中で、キャラの変更も検討中。カメックが消える？



ウェーブレース64

予定タイトルの中で最初に登場する予定の、水上をバイクでカッ飛ばしてタイムを競う、N64オリジナルの作品だ。水の表現に特に力を入れ、動きを多彩にするためにボートからバイクに変更したとか



次に発売される『ウェーブレース』

——宮本さんが今、特にメインで取り組んでいるのは『ゼルダ』なんですか？

宮本 まあ『ゼルダ』と、そうそう『ウェーブレース』がもう最終段階ですよ。もう最後のコースが今日(編注：このインタビューは7月9日に行われたもの)入るか入らないとかで。

——最初の画面公開のときから、キャラの絵とかが変わっていますが、なぜなんですか？

宮本 初心会に出すまでは水の表現にフルパワーをかけてまして、キャラがどうのっていうのはその後に考えたんですよ。初心会のときはボートがちょっとアニメーションしてましたけど、なんかアレなら他のハードでも遊べるよね、って思いまして。もっと水の演出を強化して、水ならではの操作に

しようと。それで、いろいろできそうなバイクにしたんですよね。

—ぼちぼち、サンプルで遊ばせてもらえたりは…。

宮本 うーん、もう本当に最後の手応えを感じられるまでは、あまり見せたくないんですよ。例えばE3（編注：今年の4月にアメリカで行われた展示会）に出展したやつのことで操作性がどうの、っていう人がいますけど、そういうのって最終チェックが済んでからできるものですよね。そういうこともあって、中途半端なデキっていうのは見せたくないですね。

スターフォックス64

これまたSFC版がベースの、3Dシューティング。比較的他機種でもよく見かけるタイプのジャンルだけど、宮本さん自ら「キレイですよ」といったグラフィックには大いに期待。開発は順調とか



自機に種類が…？『スターフォックス』

—『スターフォックス』のほうはいかがですか？

宮本 『スターフォックス』ですね。あれは順調ですよ。あれは…ああ、言えないんだった(笑)。えとね、キレイですよ(笑)。

—ビデオで動いていたものは、自機が戦車になってましたよね。

宮本 自機ね、うん…あれ、これもまずいのかな(笑)。とりあえず、自機です。そんなとこにしときましょう(笑)。

—もっと他に自機の種類があるとか。

宮本 ちょっとそれ、痛いとこですねえ(笑)。

ゼルダの伝説64（仮称）

64DDのファーストタイトルになる3DアクションRPG。これもやはり大ヒットだったSFC版がベースだが、どうもかなり違ったものになりそう。写真は昨秋のもので、今はかなり変わったようだ



—いい線いってますか？　では、自機が攻撃されると、今度は乗組員が自機になって、豆粒みたいなちっちゃいやつが自機になる、なんていうのは…。

宮本 それは…痛いですかね(笑)。いやね、コクピットの中も作ってあったでしょ。見ましたか？

—ビデオの一場面ですよね。

宮本 ええ。…ああ、このへんまでにしておきましょう(笑)。このままじゃ全部話しそうだし(笑)。

『マリオカート』はキャラが変わった

—『マリオ』発売後、『マリオカートR』の人気が非常に上がってるんですが、開発状況は…？

宮本 今、高速処理とか、技術的な改良をやってます。4人用でも、1人と変わらないようにしたくて。

—ビデオで見る限り、かなり開発が進んでいるように見えたんですが、やはり調整に時間がかかってるんですか？

宮本 それもありますし、いろんな走りが入りますからね。アナログスティックを使えるわけですし、テクニカルに走る車から直線的な車まで、ものすごい差がありますよ。あと、キャラなんかも手間取ってますかね。ドンキーコングをスーパードンキーコングにしたり。

—キャラといえば、どんな感じで選んだんですか？

宮本 キャラ選択は今もやってますよ。こないだまでカメックが走ってたんですけど、やっぱり外そうかなと。

—そうなると、今公開されてる8人は、変更される可能性があるんですね。

宮本 変わるかも知れませんね。

—操作なんですが、3Dスティックってハンドルだけに関係するものなんですか？

宮本 うーん（慌てたように）、それは秘密です(笑)。3Dスティックをどう使うかってのは、このゲームのツボですんでねえ。それはまだ、秘密ということで…(笑)。



⇨8人のキャラは、まだ変更の可能性があるとのこと。今立場がマズいのはカメックとか…

キャラは変わるかも知れませんね

気になる他のタイトルは…？

主だったタイトル以外にも、話の要所要所に新タイトルの話題が飛び出していたので、ここでまとめて教えちゃおう！

●スーパーマリオ64の続編
構想自体は、第1作の時点で3分の1はできているとか。実作業にいつ入るかはまだ未定だそうだ。

●ヨッシーアイランド64
3Dではなく2Dで、かなり進んでいるとか。『ゼルダ』より先かも、というコメントも。

●スーパーマリオRPG2（仮称）
制作はすでにスタート。ディスクということ以外不明。

●マザー3（仮称）
これもディスク。発売は『RPG2』より早くなりそうとか。

●ジャックと豆の木プロジェクト
これはタイトルではなく、任天堂が新しい挑戦をするべく作ったチーム名。ディスクで「かなり変なもの」（宮本さん談）を作っているとか。秋の初心会に出るかも!?

Q ずっとポリゴンなの？

今わかっているN64のタイトルって、ほとんどがポリゴン。N64がポリゴンに強いハードだってのはわかるけど、ポリゴンに馴染めないって人もいるよね。宮本さんはその辺をどう思ってるのかな?

ポリゴンの広い世界と2Dの不思議な世界

——看板ソフトの『マリオ』がポリゴンになったのをはじめ、タイトルのほとんどがポリゴンなわけですけど、これからもポリゴン中心でいくんですか?

宮本　やっぱりN64をやりたかった理由の1つが、3Dにしろ何にしろ、キチッとした表現ができないと、世界が広がらないと思ったんですよ。そう考えると、当然ポリゴンが多くなってきますよね。ただ、N64ってね、画像がきれいっていうか、1ピクセルあたりの画質がすごく高いんです。だからそれを使うと、2次元のゲームでも、「品質の違う2次元」になるんですよ。そこから拡大、縮小なんていうのも自由ですしね。それからもう1つが、SFCっていうのは、ハードのスペックに応じてスプライトの枚数がどうのって、わりとハード側が設計した枠の中でゲームを作る、って感じだったんですよね。そのかわり、すごくゲームを作りやすいハードだったんですけど。N64はもう、本当にプログラムがフリーなハードなんで、何でも好きにできます。だからスプライトとか、セルとかって考えがないんですよね。デザイナーが考えたものが、全部画面に出せるんですよ。そんなシステムなんで、2Dの表現技法でも、例えばラスタースクロールはどうのっていう、SFCのようなハードの性能面の問題はほとんどないと思います。だから、本当にソフト屋のテクニック次第で、好きな使い方をできるんですよね。モーフィングでもなんでも。だから僕らの方でも「これ、どうやってるんだろう?」なんてのが、いくらでも出てくると思います。N64って、そういった意味では本当に面白いハードでね。だから、当然2Dのほうが面白い、って効果もあるでしょうしね。そういうのがこれからたくさん出てくるでしょうね。品質の高い、不思議な絵というか…そういったものが出てくるのがN64なんですよ。とりあえず僕らは、『ヨッシー』を2Dでやってますけど。わかりやすいんでね。

——SFCでも、レンダリングで『スーパードンキーコング』が出たと思ったら、その後パステル調の『ヨッシー』でしたね。

宮本　そうでしたね。…ただやっぱりね、『マリオ』から半年くらいのスタンスを開けたいですね。



❍完全に計算しつくされた、ウソのない立体の箱庭の世界。どんなところから見てもボロが出ない、こんな世界の広がり方は、まさにポリゴンだからこそできる芸当なんだ

ポリゴンで表現しないと世界が広がらないと思いました

Q 周辺機器はどうなるの?

ハードを買った人間が、ソフトの次に注目するものといったら周辺機器だよね。特にN64の場合、拡張端子が充実してる上、ディスクも発表されているし、期待度はかなりのモノ。そこで、周辺機器の用途や構想を伺ってみた。

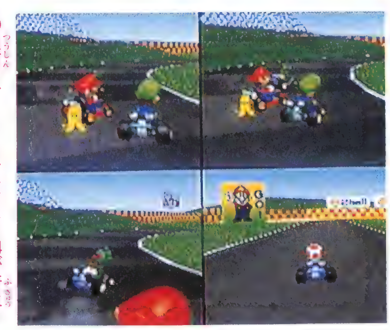
通信をするにはまだ環境が不完全

——最近、モデムを使った通信などがよく話題になってますよね。N64も将来的にネットワークにつなげていけると思うんですが、宮本さん自身はどうお考えですか?

宮本　長期的に見れば、ネットワークっていうのはゲームの1つのテーマなんですよね。ですけど、僕はそんな長期的な話を、目先のユーザーにするべきじゃないと思うんです。はっきり言って、僕がユーザーだったらまるで興味ない。将来的にはあるでしょうけど、本当に使えるようになったら考えればいいじゃないですか。どうして何年も先のことを考えて動かなきゃいけないの、って思いますね。今すぐに通信だインターネットだって言っても、それは一時のマルチメディアブームと同じで、ハード屋さんやメーカーの都合でエサに使われる、商売道具としか思えませんね。だから僕は、将来500万台くらい本体が普及すれば、おのずと通信みたいなものは付いてくると思いますよ。任天堂のハードは、そういうものにいつでも対応できるように作ってあるんですから。それに、今はまだ通信環境がそこまで揃っていませんよね。電話回線をふさいでしまうこと自体、普通の家庭では一大問題ですし。だから、1年後やそこらにはどうなる、なんて簡単な問題じゃないですよ。もっと国単位で動くとか、家庭環境が大きく変わるとかがないとダメなんですよね。

——なるほど、今の通信環境では、通信が一般的になるのはまだ先のことになりそうですものね。

宮本　楽しみですけどね。将来的には、家庭でも回線を個別に引く、なんてこともあるかも知れませんし。ただ、現在では非現実的な話ですよね。だから今は、多人数同時プレイを中心にやっています。



❍通信は、もっとみんなにN64が普及してから。4人同時プレイでも十分かもね

本体が普及してくれてからですね

品質の高いものを、確実に、定期的に出していきます!!

64DDとコントローラパック

——今度は、ディスク(64DD)についてお聞きしたいんですが。

宮本　今お答えできるのは、11月の初心会に出しますんで、見てくださいってことだけです。それまではノーコメントってことで(笑)。

——書き換えできることとか、それによって『ゼルダ』がどうかわるのかとか、ちょっとでも…。

宮本　特にその部分なんて、超極秘の部分ですよ(笑)。

——コントローラパックはどんな感じで使われていくんですか?

宮本　なくてもいいけど、オプションで使える、って感じですか。バックアップにも使えますけど、その点だけに限って言えば、ゆくゆくはディスクでもカバーできますしね。スポーツものなどのプライベートなデータを持ち寄って遊ぶ、みたいになればいいな、と。



○カセットだってデータが保存できるのに、ディスクやパックでさらに大容量に

Q ルイージはどうなったの?

ルイージといったら、『マリオ』シリーズが出るたびにその存在が影で話題になる人気者(!?)。でも『マリオ64』にはいなかったし、なんだか最近、すごく扱いが悪い気が…。宮本さんって、ルイージのことはどう思ってるんだろう?

宮本さんの中のルイージの重要度

——最後にしようもない質問なんですが。どうして、最近ルイージの扱いがぞんざいなんですか?

宮本　そんなことないですよ(笑)。ちゃんと大事に、最初は2コンで動いてたんです。ボーナスゲームに『マリオブラザーズ』を入れよう、なんてことも一時はやってましたからね。ただ、やっぱり仕上るまでの時間の問題が出てきちゃって。変な状態でなんて絶対出したくありませんから。まあ今回は、まぎらわしいってこともあってカットしたんですけどね。

——じゃあ入っていたルイージは、ジャンプが高いとか、足が速いとか、違いがあったんですか?

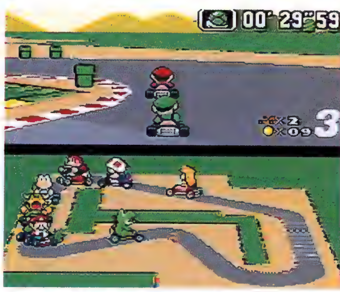
宮本　いや、そこまではやってませんが、マリオと同じ性能で、アクションも全部同じように使えるようにしてました。

——体型の違いが問題になったとか…(笑)。

宮本　いえ、それもできますよ。N64のアニメーションモデルっていうのは、シェイプ(体つき)が変わっても同じモデルを使えるんで、同じ性能で体型が違う、なんてのもちゃんとできますよ。もう、かなりいいとこまで行ってたんですけどね。結局、時間的にどうしても仕上げが粗くなっちゃうんで。でもほら、クッパやボムキングなんかとの戦闘で、カメラがパッと変わって、2人がいつも写っている2人用カメラになってるでしょ。あれ、「ルイージカメラ」って呼んでるんですよ。あれ、本来はルイージ用でしてね。『マリオブラザーズ』みたいに、いつも2人一緒にカメラに入るようにって。こういうところでもまあ、やっぱり仕上げに問題が出ちゃったんですけどね。

——ホッとしました。ルイージも大事にされてるんですね(笑)。

宮本　ええ、ちゃんと大事にしてますよ(笑)。



SFC『スーパーマリオカート』

○最近元気な姿をあんまり見ないけど、いつかは…!!

宮本さんからのメッセージ

1つのコースを隅々まで極めたときに、山をいかにショートカットして下るかとか、そういうのって楽しいと思いませんか? そんなところに興味を持ってもらえれば、その場所が世界共通の遊び場になりますよね。これはもう、バーチャルな世界の中でしかありえないものです。僕たちは、そういうのを作っていきたいんですよ。とにかく、N64は今までのゲームで体験できなかった、新しいことを体験できるものを作っていくつもりです。ゲームと呼ばれなくてもいいから、新しいものを作ろうってがんばっていますので。絶対に、本体を買ったことを後悔させません。品質の高いものを、確実に、定期的に出していくつもりです。楽しみにしていてください!



○誰よりも真剣に、N64の将来を見つめている宮本さん。「本体を買っても絶対に損はさせません!」と、力強く約束してくれたぞ!!



君はもう、スターをすべて集めたか!?

まだの人は今後の攻略に期待すべし!!

リーダーズランキング'96

『スーパーマリオ64』出張版

編集部に届いたハガキから みんなの生の声をお届けするぞ

ついに発売された『スーパーマリオ64』。さすがに前人気も高かったこともあって反響が多く、プレイした感想が編集部に数多く届いている。さらに、このソフトに関しては、実際まだプレイしていない人も関心がすごく高いはず。そこで、今回は、いつものリーダーズランキングのページではなく、特別にスペースを設けてみんなの感想を紹介するぞ。また、感想のなかでも、ほめているものと、不満点を書いているものとに分けてある。ただ読んでもらえれば分かると思うけど、不満点を書いているものでもゲームは非常におもしろいが気になった点もいくつかある、というものが多い。ゲーム自体がつまらなかったという意見はほとんどなかった。

　さて、まえおきはこのくらいにして、さっそく感想を紹介しよう。

おもしろい！『マリオ64』のココが好き！

●最高です。行きたいところへ行けるし、音楽もその場面ごとにちゃんとあってる。ちょっと難しいところもあるが、やりごたえバツグン。今までで一番いいソフトだと思う。（埼玉県／太田裕）

●3歳の娘がやっています。単純な動作なら、大人もびっくりするほどスムーズに操作できるようになりました。マリオのかわいいところが子供をひきつけてしまうみたいです。（岡山県／橋崎有理）

●より多彩になったマリオのアクション、360度に広がったステージ構成、そして抜群の操作感覚、現段階では最高のアクションゲームだと思う。（埼玉県／田中邦行）

●すごくよかった。これだけで夏いっぱい遊んでいるかも。定価が9800円するのは確かに高い。けどこの楽しさなら許せる。（奈良県／河内了輔）

●最終目標はクッパ退治のようですが、そんなことはどうでもよく、広い空間が目の前に広がり、これでもかこれでもかという仕掛けの連発で頭がくらくらする。まったくたまげたソフトです。それから今回のマリオでは、クッパの豪快さやマリオのずぶとさも光っていると思います。クッパは体重にものをいわせるし、マリオは下が平らで動いていなければどこでも寝てしまう。行動だけで性格がわかってしまいます。それにしても謎なのはクッパが爆弾付きのバトルフィールドを選んだことです。爆弾さえなければ負けることはないのに不思議なやつです。ひょっとしたらクッパは武士道精神にのっとり、正々堂々を重んじているのかもしれません。クッパが赤い帽子の丸くてちっこいのに勝てる日はくるのか。来ないんだろうなあ、きっと…。（神奈川県／栗林勝美）

●『スーパーマリオ64』はフルポリゴンだけど、冷たい、硬い…という印象をまったく感じない。さすが任天堂だ!! しかもマリオを動かす感覚を損なっていない。（福井県／種田真治）

●『スーパーマリオ64』で初めてマリオの声が聞けたので超カンドー!! もう少しいろいろしゃべってほしい！（大阪府／野瀬智子）

●おもしろくて、RPGしかほとんど買わないぼくでも、アクションゲームがどんどん欲しくなった。（東京都／田代洋）

●『スーパーマリオ64』、画面がめちゃきれい。マリオの「イヤッホー」などの掛け声がおもしろい。3Dスティックは難しいが、力かげんでマリオの動きが変わるところがおもしろい。（新潟県／広田裕司）

アンケートハガキより 私からも一言!

アンケートハガキに書かれていた熱い感想をそのまま掲載！

マリオ64は、とてもおもしろかった。とくに、スライダーやクッパとの戦いが、とてもたのしかった。
（大阪府／広岡正行）

スーパーマリオ64がすごくおもしろかったです。
マリオがすごくかわいいネ
（和歌山県／辻本恭子）

N64のマリオ64をクリアしたぞー
ピーチ姫のかくれスライダーの新記録を出したぞー 記録は12秒5をだしました。
（東京都／茂田篤）

スーパーマリオ64は、かなりおもしろい。
でも、視点の変換が難しい。
（石川県／田中知広）

スーパーマリオ64… 手もとの操作をしないでほっておくと、グースカとねちゃうマリオがかわいいぞと思った。
（静岡県／牧田裕美子）

前ページからの続き

●マリオの動き、絵がすごくリアルでびっくり!! 思わずハマってしまいました。
（静岡県／藁科仁志）

●『スーパーマリオ64』をプレイしていますが、今までにないアクションなので時間を忘れてハマってしまっています。
（新潟県／大滝真也）

●操作が実に難しい。酔いそうな感じでした。しかし、何回やってもその度に違う感じがする（ジュゲムのカメラ目線を変えると）。しばらくは『スーパーマリオ64』にはまりそうな感じです。
（北海道／武田ゆきの）

●広々とした世界でマリオを自由に動かしていると、初めてゲームをした頃の「キャラを動かす」楽しさを思い出す。やや難しいけど、失敗も気にならないおもしろさがある。また、スライダーでは3Dスティックならではの操作感が抜群でレースゲームのような爽快感があり、とても楽しい。
（大阪府／岡島毅）

●『スーパーマリオ64』をプレイして震えあがりました。"ゲームが変わった、マリオが変えた"。
（長崎県／浜迫祥吾）

●ゲームの進化を感じた。これからのゲームはもっとすごくなるだろう。『スーパーマリオ64』はひとつの通過点だ。
（鳥取県／森本直樹）

●マリオがいろいろな動きをしてかわいい。3Dスティックの倒し具合でマリオが速くなったり遅くなったりするのがいい。映像もきれい。
（奈良県／松崎樹）

●本当に自分がマリオの世界を旅しているみたい。ルイージが出てこないのは残念。マリオと同じ画面を動き回れたらもっとよかったと思う。
（鳥取県／小山康隆）

●『スーパーマリオ64』すごい。あまりのコトにビックリです。思ったより視点の操作は悪かったのですが（それだけ残念）、私としてはGOOD GAMEだと思います。スゴイぞニンテンドー!! でも長いコトやると気持ち悪くなるのは私だけでしょうか…？
（神奈川県／松原舞子）

●『スーパーマリオ64』では、期待していたファイアーマリオが出ないので残念だったけど、羽マリオの操作は爽快だった。自分の倒し方を堂々と言うボムキングとバッタンキングはかなりマヌケで笑えた。マリオが言う「マンマミーヤ」って何だろう？
（宮崎県／丹羽正人）

●キャラクタもかわいいしマリオもよく動く。最初のころは2段飛びができるととても感動してしまった。それに最初のパワースターを取ろうとしても、スターがある山にさえ行けなくて苦労した。
（栃木県／田中亘）

●グラフィックがとにかくすごい。本誌にもあったように、つい首が動いてしまう。最初はやりにくかったが、2、3日たったらほとんど慣れて動かすのがとても楽しくなった。
（東京都／大竹一毅）

●とにかくすべてがおもしろい。パーフェクトに近いと思う。小学校1年の子供でもできるし、大人も楽しめ家族の笑いが絶えない。
（福島県／柴修）

●『スーパーマリオ64』はやっぱりおもしろい。隠れ面を探す楽しみなどがあちこちにあってよいです。現在☆×70を目指しています。
（北海道／岩沢秀樹）

●すばらしいデキです。新しいゲーム世界への可能性を感じるとともに、忘れかけていた玉手箱的な楽しさを思い出しました。
（北海道／ヘル・ハイネル）

●とにかく3Dの視点になれるのが第一。まだ空とか水中では、わけ分からなくなるけど、やっぱりマリオはおもしろい。それに3Dの世界がリアルで、自分が好きなトコを見て歩けるのがいい！ 高いところから落ちるとき、マジでコワイッス。
（新潟県／後藤桃代）

●細かいところまで凝っていて、あきさせない自由度の高いゲームシステムや、ヒントを見ながらスターを取る「謎とき」などがおもしろい。謎が難しすぎるところもあるが、クリアしなくても先に進めるので、幅広い人が楽しめると思う。
（神奈川県／鈴木洋平）

●ファミコンのスーパーマリオを初めてプレイしたときのように、ゲームの本当の楽しさを、『マリオ64』は思い出させてくれる。やはり宮本さんをはじめ、任天堂の開発力や技術力はすさまじい。
（青森県／則竹景造）



○宿命のライバルクッパ。今回のマリオでも、当然戦うのだ（埼玉県／林智秋）

○栃木県／漆原良夫

マリオ64は新しい感じがして楽しいが、少しの操作ミスで落ちて死ぬのでものすごくストレスがたまるゲームです

○京都府／松山貴政

スーパーマリオ64は最高！ はまってしまい1週間でこしてしまった。今ではパワースター集めをやっていて96個になった 羽根マリオのそうさがむちゃむずかしい。

○新潟県／後藤桃代

マリオ64：私もビューリホーだと思いましたが。（デパートでちょっとだけPLAYした。これから買うけど。）3Dスティックがねー：なんかねー。まあ、なんでもなれが大事やね。うん。

○愛知県／伊藤貴光

Sマリオ64
カメラの位置が動くので、操作が大変。でも、買って良ったと思えるので、不思議です。さすが任天堂!!

○岩手県／中島丈博

スーパーマリオ64
たのしい!! この一言です。はじめてマリオ1をプレーしたときと同じ感動、よろこび、そして一体感、日本人でよかった。

○埼玉県／茶魔

スーパーマリオ64
…慣れるまでいらいらするときがあったけど、慣れると本当になめらかに動いて気持ちよくなってきた。

公式予約ができるお店はここだ！

ファミ通 データ協力店

SHINING 公式予約店 SCORPION

公式予約はこのマークを目印に！

●北海道
■DEPOツクモ2番街店　札幌市中央区南2条西1-5丸大ビル　☎011-242-3199
■J&Pパソメディア HAL　札幌市中央区南3条西2丁目　☎011-233-2001
■そうご電器YES旭川ゲームスクェア　旭川市4条7丁目　☎0166-26-2711
■ドキドキ冒険島 釧路芦野店　釧路市芦野1-8　☎0154-36-0250

●青森県
■ドキドキ冒険島 青森店　青森市緑3丁目10-1　☎0177-76-4165
■トミー 五戸店　三戸郡五戸町新町31-3　☎0178-62-5194
■トミー 三沢店　三沢市松園町3-1-20　☎0176-52-9032
■トミー 八戸店　八戸市石堂1-31-16　☎0178-28-3292

●秋田県
■ゆにこんG　本荘市花畑町4-48　☎0184-24-0609

●岩手県
■TVパニック 一関店　一関市大町49番地　☎0191-26-1547

●宮城県
■DJスタジオ 古川店　古川市稲葉字谷地177-1　☎0229-24-9094
■DJスタジオ 長命ヶ丘店　仙台市泉区長命ヶ丘3丁目26-13　☎022-378-9333
■DJスタジオ 大河原店　柴田郡大河原町字新東21-6　☎0224-52-5514
■DJスタジオ 佐沼店　登米郡迫町佐沼字中江1-8-7　☎0220-22-8613
■シーガル 泉バイパス店　仙台市泉区市名坂御釜田108-1　☎022-218-3356
■シーガル 北根店　仙台市藤松2-21　☎022-276-5828

●山形県
■シーガル 山形店　山形市香澄町2-2-1大久保ビル1階　☎0236-33-9460
■ドキドキ冒険島 山形西バイパス店　山形市清住町3-10-12　☎0236-43-5005
■ドキドキ冒険島 山形店　山形市東原町4-11-1　☎0236-33-4060
■ドキドキ冒険島 新庄店　新庄市沖の町5-63　☎0233-23-8300
■ファミコンプラザTOM 春日町店　山形市春日町1-47　☎0236-45-9345
■ファミコンプラザTOM 大野目店　山形市大野目3-1-6　☎0236-33-9345

●福島県
■シーガル ふくしま　福島市万世町5-8　☎0245-22-8350
■シーガル 郡山店　郡山市香久池2-2-4　☎0249-21-6450

●新潟県
■COMG！ 内野店　新潟市内野町926　☎025-263-1710

●長野県
■アピアランド 飯田店　飯田市知久町4-1202　☎0265-52-5938

●群馬県
■クウム 太田本町店　太田市本町20-19　☎0276-22-6221
■クウム 太田駅南店　太田市飯田町1319　☎0276-49-2351
■クウム 大泉店　邑楽郡大泉町中央2-34-8　☎0276-63-7419
■わんぱくこぞう アムロ前橋店　前橋市上小出町1-32-6　☎0272-35-0291

●栃木県
■ドキドキ冒険島 佐野店(RCYコア佐野店)　佐野市堀米町457　☎0283-21-1345
■クウム 足利店　足利市伊勢町3-12-14　☎0284-41-3985
■クウム 足利南店　足利市浅倉町263-1　☎0284-73-0725

●茨城県
■ドキドキ冒険島 波崎店　鹿嶋郡波崎町8370-1　☎0479-44-8066

●埼玉県
■Piw／ぴゅう 北浦和店　浦和市常盤10-8-5　☎048-832-0708
■カメレオンクラブ 岩槻店　岩槻市本丸1-37-15　☎048-756-8959
■カメレオンクラブ 春日部店　春日部市中央2-1-17　☎048-763-2815
■ゲーム天国 草加店　草加市高砂2-12プリンス高砂ビル1階　☎0489-27-5960
■ドキドキ冒険島 北浦和店　浦和市常盤9-30-16　☎048-824-1313
■ドキドキ冒険島 東川口店　浦和市東大門3-15-9　☎048-878-3210
■ファミコンショップ桃太郎 北坂戸店　坂戸市溝端町2-13　☎0492-82-5221
■第一家庭電器 ファーストダッシュ　久喜市本町8-5-35　☎0480-22-3821
■ほていや　与野市下落合1044　☎048-832-2034

●東京都
■(株)アカクラ　江東区門前仲町2-5-11　☎03-3642-8741
■GAMES マーヤ　江戸川区中葛西3-18-17　☎03-3686-1465
■Piw／ぴゅう 吉祥寺店　武蔵野市吉祥寺本町1-8-22　☎0422-20-8053
■Piw／ぴゅう 国立店　国立市東1-6-3　☎0425-72-7160
■カナリヤ　武蔵野市吉祥寺本町1-9-11　☎0422-21-1258
■カメラのさかもと　大田区西蒲田7-2-3　☎03-3732-8409
■キムラヤ 町田店　町田市原町田6-10-15　☎0427-23-5661
■キムラヤ町田PART2　町田市原町田4-2-3　☎0427-20-0200
■ゲーム天国 亀有店　葛飾区亀有3-1-13川辺ハイツ1階　☎03-5680-6961
■ゲーム天国 竹ノ塚店　足立区伊興3-16-9サンライズ西竹ノ塚ビル1階　☎03-3855-7808
■さくらや 新宿本店　新宿区新宿3-17-2　☎03-3354-3636
■さくらや サンシャイン60通り店　豊島区東池袋1-22-8　☎03-3980-3636
■さくらや 渋谷店　渋谷区宇田川町27-6　☎03-5489-3636
■さくらや 池袋東口店　豊島区南池袋1-22-5　☎03-3590-3535
■さくらや 八重洲北口店　千代田区丸の内1-9-1　☎03-3216-3636
■サンソフト　府中市寿町1-3-7　☎0423-34-2892
■ネバーランド 浜田山店　杉並区浜田山3-30-8　☎03-3304-5431
■ハチスケ 環七大森店　大田区大森北5-10-20　☎03-3298-2310
■ハチスケ 第2京浜多摩川店　大田区多摩川1-23-1　☎03-3757-7331
■マジカルガーデン 大山店　板橋区大山東町60-27　☎03-3579-3823
■ファミコンランド 光が丘店　練馬区田柄5-22-18　☎03-3577-0398
■モーリス中野ブロードウエイ店　中野区中野5-52-15ブロードウェイ1階　☎03-3388-0988
■モーリス 中野北口店　中野区中野5-52-3阿部興産2F　☎03-3385-8651
■モーリス 野方店　中野区野方5-24-7斎藤ビル2F　☎03-3223-4889
■モーリス 高円寺店　杉並区高円寺南3-46-9プラザU101　☎03-3317-4765
■モーリス 荻窪店　杉並区荻窪5-23-11サイトウビル2F　☎03-3393-7635
■モーリス 武蔵境店　武蔵野市境2-2-2YOUビル2F　☎0422-36-6035
■ロムハウス 荻窪店　杉並区上荻1-10-6荻窪福智ビル　☎03-5397-0900
■ロムハウス 国分寺店　国分寺市本町2-2-7本多ビル1階　☎0423-27-0996
■西武百貨店 池袋店 キッズホビー　豊島区南池袋1-28-1　☎03-5992-0561
■博品館トイパーク　中央区銀座8-8-11　☎03-3571-8008
■ソフトガレージ 五反田店　品川区西五反田1-21-6　☎03-3779-0911
■TVパニック 蒲田店　大田区蒲田5-27-10　☎03-3734-6591
■おもちゃのQ　中野区野方5-31-9　☎03-3338-7260

●千葉県
■Piw／ぴゅう 千葉店　千葉市中央区本千葉町13-1　☎043-227-6979
■Piw／ぴゅう 柏店　柏市中央町1-2　☎0471-63-4091
■ドキドキ冒険島 君津店　君津市東坂田2-7-2　☎0439-54-7864
■マジカル 南流山店　千葉県流山市南流山1-9-17　☎0471-58-3409

●神奈川県
■Piw/ぴゅう 本厚木店　厚木市中町2-10-15　☎0462-24-6777
■シータショップ 溝ノ口　川崎市高津区溝ノ口353　☎044-844-5125
■シータショップ 戸塚　横浜市戸塚区矢部町3　☎045-871-8941
■ソフトピア 横浜西口店　横浜市西区南幸町1-12-12　☎045-312-8396
■ドキドキ冒険島 大和店　大和市大和南2-10-12　☎0462-63-1510
■トップボーイ 横須賀中央店　横須賀市大滝町2-23　☎0468-24-7281
■トップボーイ 横須賀中央店パート2　横須賀市大滝町1-26-4　☎0468-24-9831
■トップボーイ 三ツ境店　横浜市瀬谷区三ツ境20-14　☎045-361-7220
■トップボーイ 新城南口店　川崎市高津区千年新町4-3　☎044-755-1392
■トップボーイ 塚越中央店　川崎市幸区塚越2-218　☎044-511-1490
■ファミコンショップ コンコルド　川崎市多摩区東生田1-14-15　☎044-900-8812
■ファミコンSHOPカスタム 青葉台店　横浜市青葉区青葉台2-9-18　☎045-984-0138

●山梨県
■おもちゃのマルちゃん　甲府市上石田1-2-17　☎0552-22-3540

●静岡県
■ドキドキ冒険島 沼津仲見世店　沼津市大手町5-8-2　☎0559-62-2116
■ファミコンランド 掛川店　掛川市小鷹町179　☎0538-23-8231
■ファミコンランド 高林店　浜松市高林4-8-13　☎053-473-2223
■ファミコンランド 袋井店　袋井市久能1748-5　☎0538-43-7959
■ファミコンランド 豊田店　磐田郡豊田町立野105　☎0538-35-2070
■エマーソン 笠井本店　浜松市笠井町902-5　☎053-433-9900
■エマーソン モール街店　浜松市千歳町72　☎053-458-5188
■エマーソン 本郷店　浜松市本郷町1367-4　☎053-460-6777
■エマーソン 幸店　浜松市幸5-7-10　☎053-473-4600
■エマーソン 高林店　浜松市高林4-8-9　☎053-474-5988
■エマーソン 三島店　浜松市三島町1808　☎053-442-7088
■エマーソン 浜北店　浜松市沼54-1　☎053-586-7331
■エマーソン 磐田店　磐田市今之浦4-4-2　☎0538-36-3533
■エマーソン 国府台店　磐田市国府台55-18　☎0538-32-6500
■エマーソン 袋井店　袋井市堀越3-19-13　☎0538-43-7566
■エマーソン 掛川店　掛川市中央1-22-2　☎0537-22-8999
■エマーソン 東千代田店　静岡市東千代田1-7-5　☎054-265-5353
■エマーソン 御門台店　清水市草薙一里山3-7　☎0543-48-9835
■エマーソン 駒形通店　静岡市駒形通3-1-14　☎054-271-9898
■エマーソン 鷹匠店　静岡市鷹匠2-3-2　☎054-273-5901
■マジカルガーデン 千代田店　静岡市沓谷5-1-7　☎054-262-2301

●富山県
■ファミコンスペース シャトル 二口店　富山市黒瀬220-2藤ビル　☎0764-24-1101

●石川県
■COMG！ 小松店　小松市園町8-23-1アルプラザ小松2階　☎0761-24-4427
■ファミーズ 井林店　石川県珠洲市飯田町13-57　☎0768-82-8052

●福井県
■ファミコンショップ BIG 武生店　武生市京町2-1-10　☎0778-25-6660

●愛知県
■いまじん 千音寺店　名古屋市中川区富田町大字千音寺字間渡里2861　☎052-432-8166
■マジカル 刈谷店　刈谷市宝町1-1-11　☎0566-28-7070
■マジカル 黒川店　名古屋市北区金城2-5-11　☎052-915-7581
■マジカル 瀬戸店　瀬戸市高根町3-82　☎0561-84-7116
■マジカル 西尾店　西尾市寄住町若宮44-3　☎0563-57-1561
■マジカル 碧南店　碧南市天王町2-49　☎0566-48-3200
■マジカルガーデン 安城店　安城市住吉町3-6-13　☎0566-97-0901
■マジカルガーデン 一宮店　一宮市妙興寺2-1-1　☎0586-43-7277
■マジカルガーデン 岡崎店　岡崎市羽根北町5-5-16　☎0564-54-8488
■マジカルガーデン 江南店　江南市宮後町天神28　☎0587-55-9827
■マジカルガーデン 春日井店　春日井市東野町10-1-27　☎0568-85-1515
■マジカルガーデン 甚目寺店　海部郡甚目寺町大字下萱津字平島10　☎052-445-7406
■マジカルガーデン 半田店　半田市青山町5-50　☎0569-24-1479
■マジカルガーデン 豊橋店　豊橋市花田町土亀52-10　☎0532-64-6826
■マジカルガーデン 緑店　名古屋市緑区滝ノ水4-2408　☎052-892-0881
■マジカルガーデン 港店　名古屋市港区小碓4-554-1　☎052-384-4571
■マジカル 豊川店　豊川市千歳通3-10-1　☎05338-3-1250
■ファミーズ 大府店　大府市中央町3-100オスカ3階　☎0562-46-8985
■ファミーズ 柴田店　名古屋市南区白水町4-1白水マンション1階　☎052-614-5779
■ファミーズ 半田インター店　半田市山代町2-73-1　☎0569-25-0444
■ファミコンランド森本店　一宮市森本5丁目22-7　☎0586-24-2341

●岐阜県
■COMG! 則武店　岐阜市則武西2-1-16　☎058-294-5110

●三重県
■マジカルガーデン 四日市店　四日市市日永西2-3869　☎0593-45-9341

●奈良県
■わんぱくこぞう 奈良店　奈良市高畑町126-1マックス高畑1階　☎0742-23-0041

●滋賀県
■U☆BEAT 近江八幡店　近江八幡市鷹飼町456-10　☎0748-32-0378
■U☆BEAT 栗東店　栗太郡栗東町安養寺1-1サンワードビル2階　☎0775-51-2122
■U☆BEAT 甲西中央店　甲賀郡甲西町中央1-44-1市兵衛ビル1階　☎0748-71-2000
■U☆BEAT 高野店　栗太郡栗東町高野596　☎0775-51-2255
■U☆BEAT 水口店　甲賀郡水口町名坂690-3　☎0748-65-2000
■U☆BEAT 菩提寺店　甲賀郡甲西町菩提寺1530-4　☎0748-74-1919
■U☆BEAT 野洲店　野洲郡野洲町小篠原2213-5　☎0775-86-8002

●京都府
■ザウルス 新田辺店　京都府綴喜郡田辺町河原北口8-3カーサ高村　☎0774-65-1200
■ザウルス 大将軍店　京都市北区大将軍東鷹司町157　☎075-464-4575
■わんぱくこぞう 同志社前店　綴喜郡田辺町三山木小字野神88　☎0774-65-5551

●大阪府
■KONG 近大前店　東大阪市小若江3-6-13　☎06-721-8009
■そごう大阪店 おもちゃ売場　大阪市中央区心斎橋筋1丁目8-3　☎06-281-3293
■わんぱくこぞう 萱島店　寝屋川市萱島本町20-8-102　☎0720-20-5411
■近鉄百貨店 阿倍野店　大阪市阿倍野区阿倍野筋1-1-43　☎06-624-1111
■遊コン あびこ店　大阪市住吉区苅田7-6-23松谷マンション1階　☎06-690-2291
■ドラゴンワールドクラブ 池田店　池田市満寿美町5-6ハイツハタノ　☎0727-52-4663
■ソフマップ大阪 7号店　大阪市浪速区日本橋3-6-18ソフマップ7号店ビル　☎06-634-2076
■ソフマップ大阪 3号店　大阪市中央区難波15-20　☎06-643-0070

●兵庫県
■わんぱくこぞう 東灘住吉店　神戸市東灘区住吉宮町7-1-6　☎078-854-2089
■ジョイプラザ 逆瀬川店　宝塚市逆瀬川1-11-17アピア2階　☎0797-77-7339
■ドラゴンワールドクラブ 南塚口店　尼崎市大西町3-19-15メゾン大西　☎06-428-2998
■ソフマップ神戸ハーバーランド店
神戸市中央区東川崎町1-3-3神戸ハーバーランドセンタービル4F　☎078-360-0900

●岡山県
■レガーロ! 児島店　倉敷市児島下の町1-1-20タイム児島店内　☎086-473-8825
■レガーロ! 津山店　津山市河辺932ホームセンタータイム津山店内　☎0868-26-3625
■わんぱくこぞう 沖新町店　倉敷市沖新町92-10　☎086-425-3570
■ファミコンショップ パパラギ　岡山市大和町2-4-27スペイン広場2階　☎086-234-1289

●広島県
■COMG! 本通店　広島市中区本通4-8　☎082-247-0978
■ゲームアーク 三原店　三原市港町603　☎0848-62-0411
■ゲームアーク 三次店　三次市十日市中2-1-3　☎0824-64-1920
■ゲームアーク 松永店　福山市松永町徳島177-5　☎0849-33-3355
■ゲームアーク 東広島店　東広島市西条西本町1210-1　☎0824-24-9692
■ハイパーブルート 中央通店　広島市中区堀川町5-5　☎082-504-6100
■マジカルガーデン 呉店　呉市広駅前1-2-9　☎0823-72-1665
■マルチメディアコンビニエンス ブルート 井口店　広島市西区井口明神2-1-17　☎082-278-4222

●鳥取県
■遊コン 米子店　米子市工矢町38　☎0859-35-2789

●島根県
■おもちゃのタマキ　平田市平田町1859　☎0853-62-4855

●山口県
■COMG! 岩国店　岩国市麻里布町6-4-14　☎0827-29-0180

●香川県
■ファミコンショップ P. BOYS 琴平店　仲多度郡琴平町五條643番地　☎0877-75-0071
■ファミコンショップ P. BOYS 善通寺店　善通寺市上吉田町8-2-2大伸ビル1階　☎0877-63-0660

●徳島県
■シータショップ 徳島　徳島市新街橋2-8　☎0886-23-1386

●高知県
■ブルート中久万店　高知市中久万49-12エントランスパークビル1階　☎0888-71-7001

●愛媛県
■ベスト電器 松山本店4階ファミコンコーナー
松山市千船町2丁目4-12　☎089-935-5878

●福岡県
■COMG! 永犬丸店　北九州市八幡西区里中3-1-15　☎093-613-0585
■ベストビデオ西新店 ファミコンコーナー　福岡市早良区西新4丁目8-20　☎092-821-2048
■わんぱくこぞう 大川店　大川市大字酒見513　☎0944-87-5708
■わんぱくこぞう 筑後店　筑後市羽犬塚上町177　☎0942-52-1855
■わんぱくこぞう 八女店　八女市大字吉田789-1　☎0943-23-7379
■わんぱくこぞう 柳川店　柳川市旭町28　☎0944-72-9830

●佐賀県
■わんぱくこぞう 佐賀店　佐賀市水之江5-1-3　☎0952-29-8157
■わんぱくこぞう 唐津店　唐津市栄町2583-26　☎0955-74-2014

●長崎県
■遊ING 長崎店　長崎市築町5-13　☎0958-20-3341

●熊本県
■トムズクラブ 浄行寺店　熊本市妙体寺町5-1　☎096-344-6577
■トムズクラブ 帯山店　熊本市帯山6-136-7アベニュー鶴屋1階　☎096-387-1565
■トムズクラブ 八代店　八代市通町1-31-1　☎0965-35-4862

●宮崎県
■シーガル宮崎 住吉店　宮崎市大字島之内6730-2　☎0985-39-2660

●大分県
■JOYーフレンド 府内店　大分市府内町1-5-31　☎0975-35-2294
■(株)デルタ　大分市高砂町3-5　☎0975-36-5622

●鹿児島県
■ファミザラス 国分店　国分市中央1-20-8　☎0995-46-3003
■おもちゃマン 鹿屋店　鹿屋市寿4-6-58　☎0994-40-3788

●沖縄県
■ベスト電器 那覇店 ファミコンコーナー　那覇市松尾1-1-2　☎098-869-4475

イトーヨーカ堂各店
エスパ琴似店(北海道)　弘前(青森)　八戸(青森)　秋田(秋田)　仙台泉(宮城)　石巻あけぼの(宮城)　新潟木戸(新潟)　古河(茨城)　津田沼(千葉)　船橋(千葉)　流山(千葉)　久喜(埼玉)　草加(埼玉)　和光(埼玉)　四ツ木(東京)　亀有(東京)　エスパ昭島(東京)　東久留米(東京)　武蔵小杉(神奈川)　上永谷(神奈川)　古淵(神奈川)　藤沢(神奈川)　小田原(神奈川)　相模原(神奈川)　綱島(神奈川)　三島(静岡)　静岡(静岡)　小牧(愛知)　堺(大阪)

予約キャンペーン期間
7月25日(木)〜8月31日(土)

お問い合わせ　7/15〜8/31
予約キャンペーン"ゴールドラッシュ"事務局
☎03(3293)2788
AM10:00〜PM6:00 土日祝のぞく

ASCII
〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 株式会社アスキー

ためになる？競馬用語の基礎知識

追い切り▽レースのある週に行われる最終調教。**折り合い**▽騎手と馬との呼吸が合うこと。**イレ込む**▽興奮して落ち着きのない状態。**ボロ**▽馬の糞。

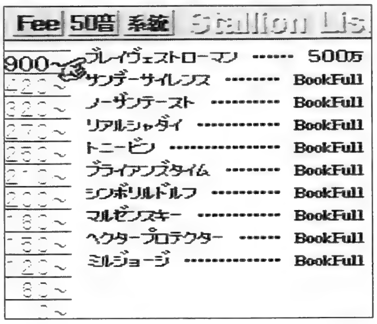
最新データもフル活用

DERBY STALLION 96

最強馬の殿堂

このコーナーも、今回で最終回。しかし『ダビスタ96』は、隠し種牡馬も登場してまだまだ奥深さを感じさせている。そこで、新登場の馬から復活した馬まで、隠し種牡馬の血統を「面白い配合」も含めて、徹底攻略しよう。

今までの『ダビスタ』シリーズには、それぞれ最強馬を作るための必勝パターンというのがあった。例えば『II』では、スティールハートを中心とした適正距離の短い種牡馬の種付けを8代続けたあと、9代めにマルゼンスキーなど総合能力の高い種牡馬の種付けをすると、極限まで能力を引き出すことができた。また『III』では、何重にもほどこされたインブリードと、安定Cによるスピード能力の爆発で、最高のスピードを持った馬が完成した。この必勝パターンのせいで、同じような配合の馬ばかりがBCの上位に勝ち残り、個性的な配合の馬が活躍する機会は少なかった。しかし『96』では、安定AからCまでスピード能力の爆発する可能性があり、インブリードも濃すぎると、産駒に弊害がはっきりと出るようになった。そして新たに「面白い配合」が登場して、さらに最強馬の生産を複雑なものにしている。『96』ではニックス＋インブリード＋「面白い配合」という組み合わせが、最強馬を作るための必勝パターンとされているが、このパターンを完成させる組み合わせは、1つに限定することが不可能だ。それゆえ、個性的な配合の馬が活躍する機会が多くなっているといえる。



➡隠し種牡馬は種付けを締め切られない

今週のテーマ 隠し種牡馬を知り尽くせ!!

『96』でも、能力の高い種牡馬の方が、強い馬の産まれる確率は高くなっている。現に、サンデーサイレンスやノーザンテーストの産駒が、BCでは多く見られた。しかし、中にはシンボリルドルフなど能力に偏りがあり、『III』では軽視されがちだった種牡馬の産駒も活躍して、『ダビスタ』の可能性を広げている。そして、さらに最強馬の可能性を広げるべく、隠し種牡馬が登場した。この隠し種牡馬の中には、能力の高いものから偏りのあるものまで、いろいろなタイプの馬が含まれている。一見すると、すべての能力が高い隠し種牡馬だけが注目されがちだ。しかし、そのほかの隠し種牡馬にもインブリードや「面白い配合」など、利用価値はさまざまにある。この、多種多様な隠し種牡馬の上手な活用法を、「面白い配合」も含めて解説していこう。

モンテプリンス	リヴリア
ねむけくお ぺがけりゆ んさごだげ ざしははし みぞほひろ はひぜみく げだくたそ うどぐむ_	うさわしえ ぞやだはは えふぺはば りこくりか きれまうう ねねぎしも あこぺつふ とこよた_
レインボークエスト	**トウショウボーイ**
おどむみく ろくぐせよ ひもらぬぜ ぼんぼびほ ぎてすああ めむむにけ ぽれべきけ えるどび_	おかそぐは やぬのぎぎ ようたほほ いいあばび うぺいうち すごえこぺ ちかぎちき すひぐひ_
ギャロップダイナとプレイヴェストローマンの2頭は、108ページのウル技コーナーに掲載だ	**スティールハート** みぜねねぶ よぞている ばけもまは べせさすい もぺせおた えねむべご んざざきあ めぎでひ_

薄命の種牡馬 リヴリア

ナリタタイシン（皐月賞）というGIホースも登場したが、マイヨジョンヌやワコーチカコなど実に渋めの馬が産駒に多い。しかし、リヴリアは種牡馬入りしてまもなく他界してしまった。悲しいかな、新たな産駒はもう登場しない。

血統は、スピード能力を上げやすいネヴァーベンド系だ。このネヴァーベンド系は、ほとんどの馬がミルリーフを経過していて、インブリードが濃くなりやすい。しかし、リヴリアはリヴァーマンという少しマイナーな血統を経過しているので、ネヴァーベンドのインブリードも比較的簡単にできる。「面白い配合」に必要な主流血統（以下、主流血統）の分類も、上から順にネアルコ・ファリス系、セントサイモン系、ハンプトン系、ハンプトン系となっていて、「面白い配合」も容易にできる。

リヴリア　ネヴァーベンド系



父 リヴァーマン
父 ネヴァーベンド
父 ナスルーラ
母父 プリンスジョン
母父 ヴェイグリーノーブル
父 ヴィエナ
母母父 ハニーズアリバイ

鹿毛
Fee 800万円

距離	1800～2200m			ダート	○
成長	普通	気性	B	底力	A
健康	B	実績	A	安定	A

ミルリーフを経過しないネヴァーベンド系は貴重だ。インブリードでスピードアップをしよう

天馬復活 トウショウボーイ

同期のテンポイントと何度も死闘を繰り広げて、ともに時代を築いた、テスコボーイの最高傑作だ。現役時代は、4歳時に皐月賞と有馬記念、5歳時には宝塚記念とGIを3勝している。代表産駒は3冠馬のミスターシービーをはじめ、ダイイチルビーやシスタートウショウなど、ゲーム中にもライバルとして登場するおなじみの馬ばかりだ。『全国版』からの復活となるこの種牡馬は、全体的に能力が高く血統もなかなかいいので、『96』ではかなり活躍できるはず。インブリードは、ナスルーラとハイペリオンがねらいめだ。しかし、主流血統は上からネアルコ・ファリス系、ほかはすべてハンプトン系となっているので、「面白い配合」はかなり難しくなっている。やはりこの種牡馬は、能力重視で考えた方がいいだろう。気性、底力、実績と重要なパラメータが、すべてAというのがかなり使える。最後のキメで使うのもいい。

トウショウボーイ　プリンスリーギフト系



父 テスコボーイ
父 プリンスリーギフト
父 ナスルーラ
母父 ハイペリオン
母父 ユアホウスト
父 アリバイ
母母父 イーストン

鹿毛　内国産
Fee 1000万円

距離	1200～2000m			ダート	○
成長	普通	気性	A	底力	A
健康	B	実績	A	安定	B

血統も悪くないし、パラメータもバランスがとれている。「面白い配合」以外は完璧といってもいい

名牝生産馬 ブレイヴェストローマン

代表産駒のマックスビューティやオグリローマンなど、芝で活躍する馬はなぜか牝馬に多い。逆に牡馬は、フジノマッケンオーをはじめとしてダートの鬼ばかりだ。

パラメータを見てもダート適性が◎となっている。やはりゲーム中でも、産駒はダートで鬼のような走りを見せてくれる。

血統はネヴァーベンドをうまく使いたいが、まだインブリードするには濃すぎるので、ナスルーラやネアルコでがまんしておこう。また、気性がAなのはネヴァーベンド系にはめずらしく、ナスルーラのインブリードによる弊害（気性難）を防いでくれる。さらに、気性の良い馬は繁殖牝馬になったとき、仔にスタミナを伝えやすいので、この種牡馬は母の父として活躍させる方が無難だろう。主流血統は上からネアルコ・ファリス系、ヘロド系、テディ系、テディ系となっていて、「面白い配合」も簡単にできる。

ブレイヴェストローマン　ネヴァーベンド系



父 ネヴァーベンド
父 ナスルーラ
父 ネアルコ
母父 ジェダー
母父 ローマン
父 サーギャラハッド
母母父 サンアゲイン

鹿毛
Fee 500万円

距離 1600~2000m　ダート ◎
成長 普通　気性 A　底力 B
健康 A　実績 B　安定 A

ネヴァーベンド系では貴重な気性A。ナスルーラのインブリードも安心で、繁殖牝馬の生産に向いている

「II」のリーディングサイヤー スティールハート

「II」から復活したこの種牡馬は、日本の短距離血統の開祖とも言われるほどの名種牡馬だ。代表産駒は、マイルチャンピオンシップの2年連続優勝を含むGI3勝のニホンピロウィナーで、この馬も短距離馬を中心に産駒を出している。

ゲーム中でも、距離適性に示されているように短距離馬が産駒の中心となる。血統はハビタット系で、ハビタットやサーゲイロードのインブリードが魅力的だ。主流血統は上からネアルコ・ファリス系、テディ系、ハンプトン系、ネアルコ・ファリス系となっていて、父よりは母の父としての方が「面白い配合」を実践しやすい。はたして『96』でも、以前のように活躍できるのだろうか。

スティールハート　ハビタット系



父 ハビタット
父 サーゲイロード
父 ターントゥ
母父 オキュパイ
母父 アバーナント
父 オーエンテューダー
母母父 ダンテ

黒鹿
Fee 2500万円

距離 1000~1400m　ダート ○
成長 早熟　気性 B　底力 B
健康 B　実績 A　安定 B

スピード競馬をめざすなら、この馬を無視することはできない。スピード重視の繁殖牝馬を生産しよう

アッと驚く ギャロップダイナ

現役時代は天皇賞・秋と安田記念のGI2勝という成績。特に天皇賞・秋は13番人気ながらも優勝して、競馬ファンをアッと言わせた。しかし産駒には、重賞クラスで活躍する馬が登場していない。これは、実績Bと安定Cというパラメータにも反映されていて、ゲーム中でも重賞勝ちは難しい。

主流血統は、ネアルコ・ファリス系、テディ系、フェアウエイ系、ネアルコ・ファリス系となっている。クラリオン系やファイントップ系でニックスと「面白い配合」をねらえば、そのあとも発展しやすくなり、活躍の機会が多くなる。

ギャロップダイナ　ノーザンダンサー系



父 ノーザンテースト
父 ノーザンダンサー
父 ニアークティック
母父 ヴィクトリアパーク
母父 エルセンタウロ
父 シデラル
母母父 ボールドルーラー

鹿毛　内国産
Fee 180万円

距離 1600~2000m　ダート ◎
成長 晩成　気性 C　底力 A
健康 A　実績 B　安定 C

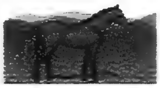
底力がAなので、繁殖牝馬を生産しよう。「面白い配合」の代重ねとニックスで、血統の発展をねらう

パワフルなスタミナ モンテプリンス

この馬は、6歳時に天皇賞・春と宝塚記念で優勝した、晩成型のステイヤー（長距離馬）だ。産駒も仕上がりが遅く、中距離ではやや決め手に欠ける。

能力は全体的に低めだが、スタミナはズバ抜けていい。また、主流血統はハンプトン系、スインフォード系、セントサイモン系、スインフォード系と「面白い配合」に適しているので、ここを中心に血統を発展させよう。

モンテプリンス　サンインロー系



父 シーホーク
父 エルバジェ
父 ヴァンタル
母父 フリーマン
母父 ヒンドスタン
父 ボワルセル
母母父 ビッグゲーム

鹿毛　内国産
Fee 90万円

距離 2200~3000m　ダート ○
成長 晩成　気性 B　底力 B
健康 B　実績 C　安定 B

サンインロー系はニックスがないので、「面白い配合」で攻める。しかし一番の魅力がスタミナだ

持ち込み用から登場 レインボークエスト

ゲーム中では、持ち込み用の外国種牡馬として登場していたので、能力の高さは保証済みだ。

主流血統もネアルコ・ファリス系、セントサイモン系、ハンプトン系、シックル系となっているので、エタン系やノーザンダンサー系でニックスと同時に「面白い配合」を攻めるといい。

レインボークエスト　レッドゴッド系



父 ブラッシンググルーム
父 レッドゴッド
父 ナスルーラ
母父 ワイルドリスク
母父 エルバジェ
父 ヴァンタル
母母父 レイズアネイティヴ

鹿毛
Fee 1500万円

距離 1600~2400m　ダート ○
成長 普通　気性 A　底力 A
健康 A　実績 A　安定 B

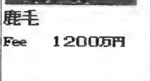
血統もパラメータも問題なし。そのうえ「面白い配合」も楽にできるので、この馬でフィニッシュだ!!

お蔵入りした 隠し種牡馬

このほかにも隠し種牡馬が発見されているけど、いろいろな事情で登録コードを公表できない馬が何頭かいる。左の2頭も、お蔵入りした種牡馬の一部だ。誌上で公表できるように編集部でも現在確認中。機会があれば、ウル技コーナーでどんどん紹介していくぞ。

○公表にストップがかかった、隠し種牡馬の第1号がこの馬だ。血統がいいので残念

デヴィルズバッグ　ヘイルトゥリーズン系



父 ヘイロー
父 ヘイルトゥリーズン
父 ターントゥ
母父 コズミックボム
母父 エルバジェ
父 ヴァンタル
母母父 コーホーズ

鹿毛
Fee 1200万円

距離 1200~2000m　ダート ◎
成長 早熟　気性 A　底力 A
健康 A　実績 B　安定 B

リローンチ　インテント系



父 インリアリティ
父 インテンショナリー
父 インテント
母父 ラフンタンブル
母父 ジアクス
父 マームード
母母父 ロイヤルノート

芦毛
Fee 1000万円

距離 1400~2000m　ダート ◎
成長 普通　気性 A　底力 A
健康 A　実績 B　安定 C

○この隠し種牡馬もストップ。安定Cで、スピード能力の爆発がねらいめだったのに…

最強馬育成は終わらない

「面白い配合」や最強馬育成の謎も解けて『ダビスタ』の攻略も一段落した。しかし、絶対的な最強馬というのは存在しえない。ライバルがいるかぎり、最強馬の育成に終わりはないからだ。これからもいろいろな配合を試して、真の最強馬を作りあげよう。

ためになる？ 競馬用語の基礎知識

ガレる▽馬体が細くなること。末脚▽レースの最後に見せるのび脚。テキ▽調教師の俗称。トモ▽後ろ脚。ブルードメアサイアー▽繁殖牝馬の父。

発信地直送だからいつも新鮮!! 最新情報をお届け

ファミマガジャーナル

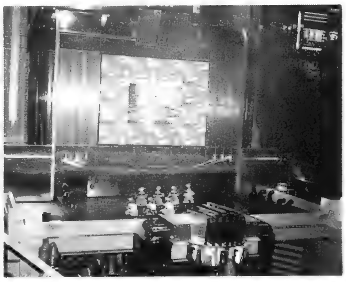
INFORMATION
EVENT　GOODS
MOVIE

セガのアミューズメントスポット「東京ジョイポリス」や『ときメモ』グッズの紹介など、最新の情報を提供!!

SPOT

セガ「東京ジョイポリス」東京・お台場で7月12日オープン!!

7月12日（金）に東京・お台場海浜公園にセガのアミューズメントテーマパーク「東京ジョイポリス」がオープンしたんだ。このアミューズメントスポットの施設は、11機種の室内アトラクションと2施設の飲食スペース、セガのキャラクタグッズの販売スペースで構成されている。アトラクションの大半が最新のCG映像や立体音響などが駆使されたバーチャル感覚あふれるものになっているんだ。アトラクションの中でも、「タイムフォール」は落下のショックを利用して、時空を超えた世界を旅するタイムマシーンに乗り込むという設定だ。この迫力は実際にみんなが乗って体感してみよう。詳しくは左の表を参照して遊びに行ってね。


「Vステージ」。1日8回イベントがある



ボブスレーの体感もの「パワースレッド」

東京ジョイポリス概要

営業時間:10:00〜23:30(最終入館22:45)
休館日:年中無休
交通アクセス:東京臨海新交通ゆりかもめ　お台場海浜公園駅徒歩2分
東京臨海高速鉄道臨海副都心線　東京テレポート駅徒歩5分
自動車　首都高速11号線　台場ランプ約3分
首都高速湾岸線　有明ランプ約4分

チケット代	大人 高校生以上(15歳以上)	こども 小学生・中学生(6歳以下は入場無料)
入場券+アトラクション1100円	1500円	1300円
入場券+アトラクション2200円	2500円	2300円
入場券+アトラクション3300円	3500円	3300円

アトラクション紹介

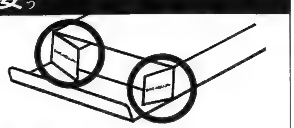
〈ゾーン名〉	〈アトラクション名〉	〈料金〉
FIRST IMPRESSION	タイムフォール	800円
	ハーフパイプキャニオン	700円
	レイルチェイス・ザ・ライド	700円
	アクアノーバ	700円
	AS-1	500円
SPORTS	パワースレッド	500円
MYSTERIOUS	ビースト・イン・ダークネス	600円
	ザ・クリプトー彷徨	600円
	フォーチュンミュージアム	500円
	トレジャーパニック	600円
	ウィアード・フォトスタジオ	500円

INFORMATION

『スーパートランプコレクション2』ワクワクキャンペーン実施中!!

ボトムアップが7月19日にSFCで「スーパートランプコレクション2」を5800円で発売したよ。それと同時に「ワクワクキャンペーン」を実施中。このキャンペーンは、「スーパートランプコレクション2」の箱に付いている2枚の応募券をハガキに貼って送ると、「ニンテンドウ64」「全国共通ゆうえんち券5000円分」「コシヒカリ10kg」「桜井智」のテレカが当たるチャンスだ。この機会に豪華賞品をしっかり当てちゃおう! 詳しくは左のかこみを参照。なお、テレカは特別にもらったのでプレゼント枠を見てね。

ワクワクキャンペーン概要



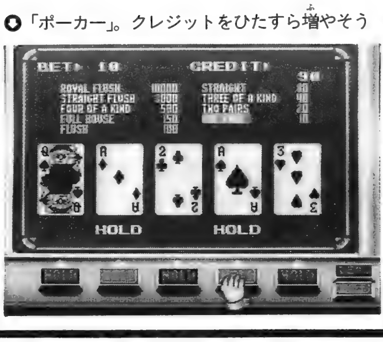
プレゼント賞品	A賞	「NINTENDO64」	100台
	B賞	全国共通ゆうえんち券5000円分	30名
	C賞	新潟県南魚沼産・コシヒカリ10kg	10名
	D賞	オリジナル「桜井智」テレカ	300名

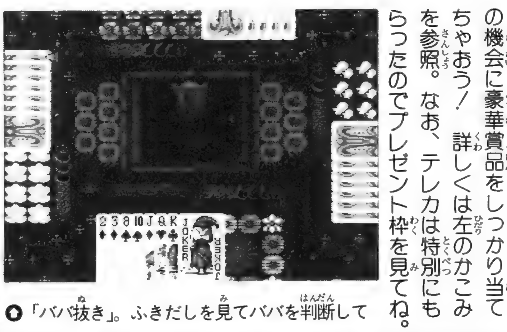
応募方法　SFCソフト『スーパートランプコレクション2』外箱の折り返し（SHVC-AQKJ-JPNと書いてある部分）2枚を1口としてハガキに貼って、希望賞品名・住所・氏名・年齢・職業を記入して、下記のあて先に送る。
〒169 東京都新宿区大久保3-14-8 新宿北郵便局留め 株式会社ボトムアップ ワクワクキャンペーン係
キャンペーン期間　1996年7月19日〜8月31日（当日消印有効）

プレゼント
「桜井智」テレカ 5名


同社のラジオCMに出演中の桜井智さん

「ポーカー」。クレジットをひたすら増やそう

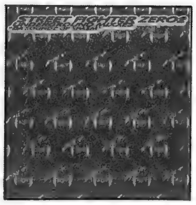



「ババ抜き」。ふきだしを見てババを判断して

CD VIDEO & BOOK

ストリートファイターZERO2 Remix

●ビクターエンタテインメント／発売中／2000円(込)



CD

サントラに収録している人気キャラのステージ曲をリミックス。全7曲を収録している。

ストリートファイターZERO2外伝 〜さくら・もっとも危ない女子高生〜

●ビクターエンタテインメント／発売中／2800円(込)



CD

さくらを主人公にしたオリジナルストーリーの学園ドラマCD。さくら役に久川綾。

ときめきメモリアル Piano collection

●キングレコード／8月7日発売／3000円(込)



CD

「ときメモ」のBGMの10曲と丹下桜のボーカル曲をピアノアレンジした全11曲を収録。

ダンスレボリューション Vol.2 「闘神伝2」

●MEMレコード／発売中／2800円(込)



CD

「闘神伝2」のゲームサウンドをダンスリミックス風にアレンジしている。全10曲収録。

KEY THE METAL IDOL Ver.13 「ヴァイラスII」

●ポニーキャニオン／8月7日発売／2500円(込)



VIDEO

第2期OVAシリーズの全6巻の第5巻。吊木に鬱瀬美浦のコンサートへ行くことを懇願するキィだが…。

月刊ときめきメモリアル No.1

●キングレコード／8月7日発売／2200円(込)



CD

ラジオ局形式をとった「ときメモ」のCDドラマシリーズ第1弾。案内役は丹下桜。

実況パワフルプロ野球'96開幕版 公式ガイド

●NTT出版／8月8日発売／1100円(込)



BOOK

12球団全ての選手データ紹介をはじめ、開発者のインタビューや隠し技、各モードの攻略方法などを掲載。

TVシリーズ らんま1/2 ⑬

●ポニーキャニオン／8月7日発売／2800円(込)



VIDEO

TVアニメビデオ化シリーズ第13弾。周囲で始まった追いかけっこが乱闘になり、騒ぎの中、乱馬が頭を打つ。

プレゼント希望者は

ファミマガ・ジャーナルR内のプレゼント（記事の中に募集要項があるものはそちらへ送ってね）を希望する方は、官製ハガキに郵便番号・住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号と希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区東新橋1-1-16 T-Mファミマガ64編集部No.3ファミマガジャーナルRプレゼント係まで。プレゼントの応募は1点につきハガキ1枚が有効。No.3のプレゼントの締め切りは8月8日（必着）です。

なお、雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。賞品の発送は、発売日などの都合上、当選発表後1〜2カ月かかる場合もあります。ジャーナル内のプレゼントは賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。

SOFT

パソコン用スクリーンセーバー『きらめき宝石箱』9月発売!!

コナミが、9月27日に「ときめきメモリアル」の「ウインドウズ95」に対応するパソコン用スクリーンセーバー集「きらめき宝石箱」を4800円（別）で発売。この、スクリーンセーバーとは何かというと、ゲームではなくパソコンが起動していないときの画面やけを防ぐための映像のこと。このソフトは「ときメモ」キャラの「藤崎詩織」「美樹原愛」「早乙女優美」「館林見晴」の4人が入っている。発売まではもう少しあるのでガマンして待っててね。



○CG集として、4人のバストアップショットやイベントシーンを収録している

○新しく描き下ろしたイラストの絵はがきもついている



○ゲームで使われた音声やBGMなどが収録されているよ

INFORMATION

7月31日に開校「全国将棋寺子屋合宿」の参加者募集中

将棋のビギナーや強くなりたい人に将棋の里・玉名実行委員会と毎日新聞社が主催、日本将棋連盟が後援、任天堂の協賛で、7月31日から将棋の里、熊本県玉名市で「全国将棋寺子屋合宿」を開催。合宿内容は、参加者が泊まり込んでプロ棋士の指導を受けるというもの。指導棋士は前田祐司7段、藤原直哉5段、平藤眞吾5段。特別参加として羽生善治7冠、米長邦雄9段の予定。羽生7冠から直接指導があるかも。興味のある人は下の表を参照。

全国将棋寺子屋合宿参加方法

募集年齢	小学3年生〜中学3年生 先着108人（定員になりしだい締め切り）
日時	7月31日(水)午後1:30〜8月2日午後3:00
場所	熊本県玉名市・蓮華院誕生寺奥之院
参加料	1人 2万9000円（旅費は含まない）
問い合わせ・送付先	〒802 北九州市小倉北区紺屋町13-1 毎日新聞西部本社事業部 全国将棋寺子屋合宿係 Tel 093-511-1119

キミの意見を聞かせて欲しい!

ファミマガ64 読者プレゼント

計60本

PRESENT FOR READERS

今号のプレゼント 各15名

（ゲーム名の後の数字は、今号での紹介ページです）

①SFC：赤ずきんチャチャ……94
②SFC：忍たま乱太郎 すぺしゃる……96
③SFC：スーパーパワーリーグ4……98
④SFC：大貝獣物語II……別冊付録

応募のきまり

83ページのハガキに右の表のプレゼントで欲しいものの番号（①～④）とアンケートの答えを記入して50円切手を貼り、ポストまで。締め切りは8月8日必着、発表は9月20日発売のNo.7です。

アンケート

1 あなたの学校（職業）を、番号で書いてください。
①小学校
②中学校
③高等学校
④大学
⑤専門学校
⑥社会人
⑦その他

2 あなたの学年は何ですか。中学2年生でしたら2と、高校3年生でしたら3と記入してください。（学生以外なら0と記入してください。）

3 あなたの年齢を書いてください。

4 あなたの性別を番号で書いてください。
①男
②女

5 本誌以外によく読む雑誌を表3から3つ選び、番号を書いてください。

6 あなたが持っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

7 あなたが、これから買いたいと思っているゲーム機、パソコンを表4から選び、番号を書いてください。

8 あなたが、今後買いたいと思っているゲームを、表1から3つ選んで番号を記入してください。

9 今号の記事でおもしろかったものを、表2から3つ選んで、おもしろかった順に番号を書いてください。

10 今号の記事でつまらなかったものを、表2から3つ選んで、つまらなかった順に番号を記入してください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを、表1から3つ選んで、番号を書いてください。

12 今後、本誌で攻略してほしいゲームを、表1から3つ選び、番号を書いてください。

13 あなたが1年間に買う新作ゲームソフトの本数を選び、番号を書いてください。（機種は問いません）
①1～5本
②6～10本
③11～20本
④21～29本
⑤30本以上
⑥ほとんど買わない

14 今後、本誌でもっと増やして欲しいと思う記事を次から選び、番号を書いてください。
⑪スーパーファミコンの記事
⑫ファミコンの記事
⑬ゲームボーイの記事
⑭バーチャルボーイの記事
⑮ニンテンドウ64の記事
⑯セント・ギガ関連の記事
⑰超ウルトラ技
⑱マンガ
⑲読者投稿のページ
⑩超新作ゲーム先取りのような最新情報先取りの記事
⑪読み物
⑫攻略大全のような、まとまった付録での攻略
⑬サターンやプレイステーションなど、他のハードのゲームの情報記事
⑭ゲームセンター（業務用）のゲームの情報記事
⑮その他

15 今後、本誌で減らして欲しいと思う記事を**14**の項目から選んで、番号を書いてください。

16 ニンテンドウ64本体についてあてはまるものを次の項目のなかから選び、番号を書いてください。
①買おうと思っている。
②しばらく様子を見てから買うかどうか決める。
③買いたいと思わない。
④すでに持っている。

17 スーファミターボについてあてはまるものを**16**の項目から選んで、番号を書いてください。

18 ゲームボーイポケットについてあてはまるものを**16**の項目から選んで選び番号を書いてください。

19 ハガキの表の表にあるゲームで実際に遊んだことのあるものを右の6項目について評価してください。採点方法は、
（5）良い
（4）やや良い
（3）普通
（2）やや悪い
（1）悪い
の5段階です。

- ●キャラクタ　キャラクタの動きや可愛らしさ、設定の面白さなどをチェック。
- ●音楽・効果音　BGM、効果音がゲームに合っているかどうかチェック。
- ●お買い得度　ゲームの値段と内容が釣り合っているかをチェック。
- ●操作性　ゲームのキャラは動かしやすいかという操作感をチェック。
- ●熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その度合いをチェック。
- ●オリジナリティ　斬新なアイデアやシステムがあるかどうかをチェック。

記入方法

アンケートハガキは**19**の新作通信簿を除き、コンピュータで読み取りますので、次の点に注意して書いてください。

●ハガキのマス内はすべて1、2、3、…というように、算用数字で書いてください。
●1つのマスには数字は1つのみ書いてください。2ケタの数字は2つ、4ケタの数字は4つのマスを使用して書いてください。
●数字はマスからはみ出さないように書いてください。
●数字の1は、7と間違えないように上をハネないように、4は9と間違えないように4の上をくっつけずに記入してください。（記入例を参照）
●筆記用具はHB以上の鉛筆かシャープペン、黒のボールペンかサインペンにして、色鉛筆やボールペンの赤、緑などは使わないでください。
●表1から表4にある01や0001などの数字は、頭の0も必ず記入してください。

記入例

×悪い例
1	4		18

○良い例
1	4	1	8

ファミマガ No.13プレゼント当選者発表

●スーパーマリオ64
青森/種市亮子　岩手/北嶋伸好　埼玉/其田真一　東京/和田成弘　神奈川/重永友里　長野/林伸一　三重/山中裕介　京都/高島拓哉　兵庫/段林鉄也　広島/濱岡慶光

●パイロットウイングス64
栃木/斉藤宗　埼玉/若山仁　千葉/松島勝巳　新潟/石崎幸弘　富山/寺越純仁　神奈川/渡辺健介　愛知/鈴木隆司　兵庫/江口和孝　岡山/塩村友規　香川/田中円佳

●最強羽生将棋
北海道/野口高明　青森/長内文男　埼玉/武田尚子　東京/大島剛　神奈川/高橋規尊　愛知/平山寛章　大阪/中川真　奈良/竹田和哉　山口/大藤貴　長崎/田原義史

●牧場物語
青森/大坂泰佑　福島/千代忠　群馬/廣木紀良　埼玉/須田和之　東京/田口啓介　静岡/鈴木元也　大阪/舩田孝雄　徳島/大谷賢　山口/家永敏男　大分/山本和憲

●パズル 忍たま乱太郎
岩手/吉田平　秋田/伊藤徳幸　埼玉/梅津弘子　神奈川/中尾文香　新潟/加藤圭　岐阜/北島稔　静岡/平野浩由　三重/中井啓太　広島/麻生浩史　沖縄/新里寛仁

●西陣パチンコ物語2
北海道/小林裕　茨城/西野匠　埼玉/荘司晃子　岐阜/林良一　三重/中西裕之　滋賀/宮田豊史　兵庫/依藤新太郎　和歌山/岡本透　岡山/原田貢　広島/越水高広

（敬称略）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

ファミマガ64 読者プレゼント

表1 ゲーム名

①ニンテンドウ64

No.	①ニンテンドウ64
0001	ウェーブレース64
0002	エフゼロ64
0003	カービィのエアライド(仮称)
0004	金田一少年の事件簿(仮称)
0005	Cu-On-Pa
0006	クライマー(仮称)
0007	クリエイター(仮称)
0008	ゴエモン　アドベンチャー(仮称)
0009	ゴールデンアイ007
0010	ゴルフ(仮称)〈コナミ〉
0011	ゴルフ(仮称)〈任天堂〉
0012	サッカー(仮称)
0013	シューティング(仮称)
0014	スーパーパワーリーグ64(仮称)
0015	スーパーマリオRPG2(仮称)
0016	スーパーマリオ64
0017	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～
0018	スターフォックス64
0019	ゼルダの伝説64(仮称)
0020	セント・アンドリュース(仮称)
0021	ダイナマイトサッカー(仮称)
0022	超空間ナイター　プロ野球キング
0023	テトリスフィアー(仮称)
0024	ドラえもん(仮称)
0025	パイロットウイングス64
0026	バギーブギー(仮称)
0027	ヒューマングランプリ In Formula 1
0028	ブラストコープス(仮称)
0029	ブレードアンドバレル(仮称)
0030	ベースボール(仮称)
0031	ボディハーベスト(仮称)
0032	ボンバーマン64(仮称)
0033	麻雀(仮称)〈コナミ〉
0034	麻雀(仮称)〈ビデオシステム〉
0035	MOTHER3(仮称)
0036	マリオカート64
0037	マルチレーシング(仮称)
0038	ヨッシーアイランド64
0039	REV LIMIT(仮称)
0040	WILD CHOPPERS(仮称)
0041	ワンダープロジェクトJ2

②スーパーファミコン

No.	②スーパーファミコン
1001	アースライト　ルナ・ストライク
1002	ああっ女神さまっ
1003	赤ずきんチャチャ
1004	あかずの間
1005	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～
1006	ウイニングポスト2　プログラム'96
1007	海のぬし釣り
1008	エナジーブレイカー
1009	クーリー　スカンク
1010	サウンドファンタジー
1011	サラブレッドブリーダーIII
1012	G・O・D
1013	実況パワープロレスリング'96
1014	実況パワフルプロ野球'96 開幕版
1015	シムシティJr.
1016	スーパートランプコレクション2
1017	スーパーパワーリーグ4
1018	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
1019	スターオーシャン
1020	ストリートファイターZERO2
1021	スプリガン・パワード
1022	ダービースタリオン96
1023	大貝獣物語II
1024	大戦略エキスパートWWII
1025	タワードリーム
1026	テーブルゲーム大集合/ 将棋・麻雀・花札・トゥーサイド
1027	同級生2
1028	ドナルドダックのマウイマラード
1029	ドラゴンナイト4
1030	ナンバーズパラダイス
1031	忍たま乱太郎　すぺしゃる(仮称)
1032	忍たま乱太郎　スポーツ(仮称)
1033	忍たま乱太郎3
1034	Parlor/ Mini3
1035	必殺パチンココレクション4
1036	ピノキオ
1037	ファイティングアイスホッケー
1038	古田敦也のシミュレーションプロ野球2
1039	ペブルビーチの波濤NEW
1040	ポカホンタス
1041	牧場物語
1042	本家　SANKYO FEVER 実機シミュレーション3
1043	ボンバーマンビーダマン(仮称)
1044	マーヴェラス(仮称)
1045	マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー　オブ　ザ　ジェム
1046	勾玉伝説
1047	マジカルドロップ2
1048	MASK　マスク
1049	ミニ四駆スタリオン シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー/
1050	モンスタニア
1051	義経伝説
1052	リングにかけろ
1053	レナスII
1054	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記
1055	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション 一年戦争記
1056	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション グリプス戦記
1057	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記
1058	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記
1059	スーファミターボ専用 SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記
1060	スーファミターボ専用 クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン
1061	スーファミターボ専用 激走戦隊カーレンジャー 全開/レーサー戦士
1062	スーファミターボ専用 美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2

③ゲームボーイ

No.	③ゲームボーイ
2001	ストリートレーサー
2002	パチ夫くんゲームギャラリー
2003	13色対応　SD飛龍の拳II(仮称)
2004	13色対応　スーパーチャイニーズランド 1・2・3　ダッシュ
2005	13色対応　ナムコギャラリーVOL.1
2006	13色対応　熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
2007	13色対応 バーチャル飛龍の拳GB(仮称)
2008	13色対応　パズル忍たま乱太郎(仮称)
2009	13色対応　不思議のダンジョン 風来のシレンGB―月影村の怪物―
2010	13色対応　ポケットモンスター2
2011	13色対応 ボンバーマンコレクション
2012	13色対応　モグラ～ニャ
2013	13色対応　桃太郎コレクション

④バーチャルボーイ

No.	④バーチャルボーイ
3001	アウト　オブ　ザ　デスマウント(仮称)
3002	ヴァーチャル・ガンマン
3003	新日本プロレスリング　激闘伝説
3004	スターシード
3005	ドラえもん
3006	バーチャルダブル役満
3007	バーチャルブロック
3008	バーチャルプロ野球'96
3009	バウンド・ハイ
3010	プロテウスゾーン

表2 今号の記事

No.	表2 今号の記事
01	N64/ワンダープロジェクトJ2
02	N64/Cu-On-Pa
03	SFC/スターオーシャン
04	SFC/ミニ四駆シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー
05	SFC/海のぬし釣り
06	SFC/エナジーブレイカー
07	SFC/赤ずきんチャチャ
08	SFC/忍たま乱太郎　すぺしゃる
09	SFC/スーパーパワーリーグ4
10	ハイパー新作リリース予報
11	ファミマガ64　ランキングBOX
12	サテラビューステーション
13	スーパーマリオ64 EXCELLENT攻略ブック+宮本茂直撃インタビュー
14	リーダーズランキング'96『スーパーマリオ64』出張版
15	ダービースタリオン96　最強馬の殿堂
16	ファミマガジャーナルR
17	スーファミターボHEAD LINE
18	RGB MANIAC
19	超ウルトラ技
20	ハドソンN64開発レポート
21	超新ロックオン
22	超新ホーミング
23	任天堂N64年内発売スケジュール決定/
24	新作ゲームカレンダー 〈付録〉
25	大貝獣物語II　幻大陸シェルドラド　探索の書

表3 雑誌名

No.	表3 雑誌名
01	週刊ファミ通
02	月刊ファミ通Bros.
03	64ロクヨン
04	スーパー64
05	電撃NINTENDO64
06	PCエンジンFAN
07	電撃G'sエンジン
08	サターンFAN
09	セガサターンマガジン
10	TECHサターン
11	プレイステーションマガジン
12	ファミ通PS
13	HYPERプレイステーション
14	THE　プレイステーション
15	電撃プレイステーション
16	ゲーメスト
17	ゲーメストEX
18	Vジャンプ
19	Game Walker
20	GAME ON/
21	じゅげむ
22	㊙ゲーム少年
23	LOGIN
24	マイコンBASICマガジン
25	コンプティーク
26	電撃王
27	Virtual IDOL
28	コロコロコミック
29	コミックボンボン
30	少年ガンガン
31	月刊覇王マガジン
32	月刊電撃少年
33	週刊少年ジャンプ
34	週刊少年サンデー
35	週刊少年マガジン
36	週刊少年チャンピオン
37	その他

表4 機種名

No.	表4 機種名
01	ファミコン/ツインファミコン/ディスクシステム
02	スーパーファミコン
03	ゲームボーイ/スーパーゲームボーイ/ゲームボーイポケット
04	バーチャルボーイ
05	ニンテンドウ64
06	PCエンジンシリーズ
07	PC-FX
08	メガドライブシリーズ
09	スーパー32X
10	セガサターン/Vサターン/ハイサターン
11	ゲームギア/キッズギア
12	プレイステーション
13	3DO
14	NEO・GEO/NEO・GEO CD/NEO・GEO CDZ
15	MSXシリーズ
16	PC9801/9821シリーズ
17	DOS/V
18	マッキントッシュ
19	ピピンアットマーク
20	その他
21	何も持っていない
22	特に買いたくない



データ攻略

釣りに必要な竿・しかけ類など徹底紹介！

『海のぬし釣り』の究極の目標は登場するすべての魚を釣り上げること。その第1歩としてエサ、道具の選び方を把握するのだ！

海のぬし釣り

パック・イン・ビデオ
発売中 7800円

SFC つり 16M
バックアップ(最大4)

すべての釣り場に行き109種の魚を釣る！

いつも同じ釣り場で釣っているようでは、出会える魚の種類は増えていかない。もちろん、全種類の魚を釣るんだってあせって釣りまくってもイライラするばかり。まずは自分の行ける釣り場と、そこにいる魚の種類を把握しよう。

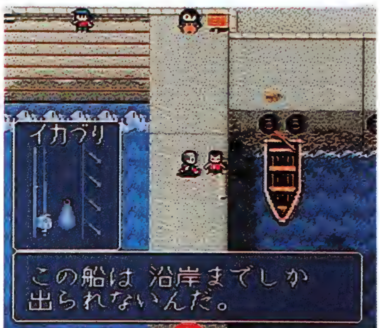


⇧マダイがヒット！ この美しいグラフィックが『海のぬし釣り』の最大の魅力

釣り船屋に貢いで外洋に乗り出そう

ゲームスタート時点でプレイヤーが行ける釣り場は、防波堤、砂浜、磯、沿岸、沖島の5つ。そのうち防波堤と砂浜と磯には、自分の足で自由に行き来できる。まずこの3つの釣り場で釣った魚を売って資金かせぎをしよう。

沿岸と沖島にはイカ釣りの船を利用することになる。船頭さんはただでも乗せてくれるが、ここはきっちり船賃の100円を払おう。船頭さんはプレイヤーが払った船賃を貯めていて、ある額に達するとクルーザーを購入するのだ。クルーザーになると外洋と離島の釣り場に行ける。道具代やエサ代のほかに船賃も確保しておこう。

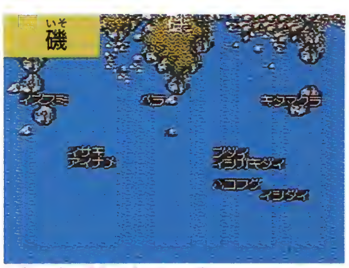




⇧せっせと船を利用してかせがせてあげる。そうするとクルーザーが登場するのだ

7つの釣り場でいろいろな魚を釣る

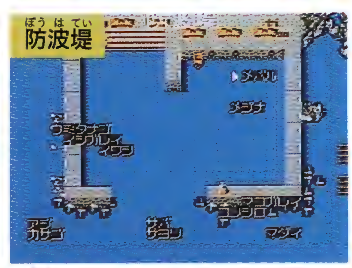
広く分布している魚もいれば、特定の場所に行かないと釣れない魚もいる。7つの釣り場を丹念に探っていかないと、全種類の魚には出会えない。外洋や離島に行けるようになるとついつい大物狙いになるが、近場の小物で釣っていない魚がいるかもしれないぞ。



⇧底に根が多い磯の釣り場。ミャク釣りなどで丹念に底を探ろう。コマセも効果的



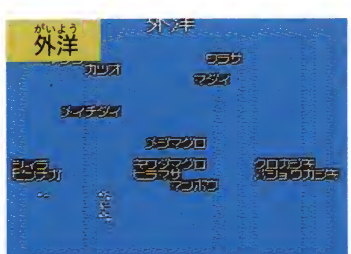
⇧遠浅の砂浜になっている。遠投の投げ釣りをやってみよう。潮の流れがけっこう速い



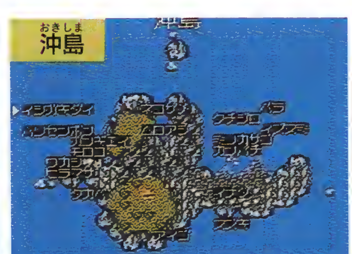
⇧最初は小物ザオでこの釣り場から始めよう。大物はいないが魚の種類は豊富である



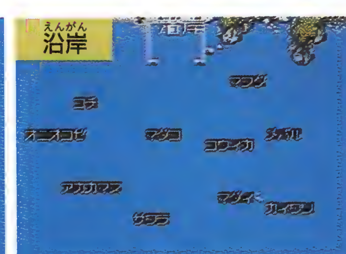
⇧カッポレ、クエなど岩場で釣れる超大物はここでしか釣れない。釣り上げるのは難しい



⇧クルーザーに乗ると外洋に出られる。マグロやカジキの大きさにはびっくりするぞ



⇧釣り場はそんなに広くないが魚の種類が豊富。ここではもうギャフが必需品になる



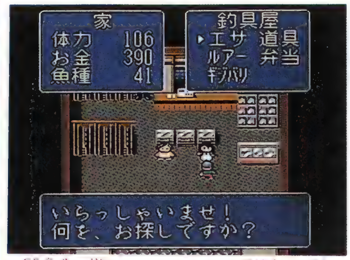
⇧いよいよ船釣り。浜では会えないような大物に出会うチャンスもグッと多くなるぞ

エサを選んで狙った魚を釣る!

多くの種類の魚を釣るときに大切なのがエサ。最初はゴカイとオキアミで試してみよう。この2つのエサでかなり多くの種類の魚を釣ることができる。傾向としてゴカイは海の底の方にいる魚向き。逆にオキアミは海面近くを回遊する魚が釣れる。この2つのエサで40種類程度の魚は釣れる。しかし好みのうるさい魚も多い。下にゲーム内で選べる38種類のエサの一覧表を載せた。これを参考に特定の魚を狙ってみよう。



◆買わなくても手に入るエサもある



◆釣具屋に入ったら「エサ」を選択。1店あたり12種類のエサが用意してある

表の見方

入手場所の「全」はすべての店、「防」は防波堤の店、「磯」は磯の店、「沖」は沖島の店を示す。空欄は自分で見つけることのできるエサ

写真	名前	入手場所	値段
	対象魚などの説明		

名前	入手場所	値段	対象魚など
カニのツメ	磯	5	クロダイ
イソガニ	—	—	イシダイ、イシガキダイ、クチグロ、クチジロなど
シャコ	防	5	スズキ、タイなど
フナムシ	—	—	アイナメ、イシモチなど

小魚類 大型肉食魚用

名前	入手場所	値段	対象魚など
アジ	沖	10	ヒラマサ、カンパチ、クエ、サバ、ヒラメなど
イカ	沖	10	アジ、イサキなど
サバ	沖	10	カジキ、キンメダイ、マグロ、スズキ、クエ、メダイなど

その他 特別な魚用

名前	入手場所	値段	対象魚など
サナギ	磯	5	クロダイ
ウニ	沖	20	イシダイ、イシガキダイ、クチグロ、クチジロなど
ヤドカリ	—	—	イシガキダイ、カンダイ、シロギスなど
スイカ	防	10	クロダイ



◆何種類もエサを持ち歩いて釣る魚に合わせてエサを選ぶ

海藻類 中・小型用

名前	入手場所	値段	対象魚など
青ノリ	防	5	メジナ。ノリのある場所で有効
ハバノリ	磯	5	ブダイ。ノリのある場所で有効
ホンダワラ	沖	5	ブダイ。ホンダワラのある場所で有効

人工エサ類 中・小型用

名前	入手場所	値段	対象魚など
ネリエサ	全	5	クロダイ、イシダイなど
人工ワーム	防	10	クロダイ、シロギス、アイナメ、カレイなど

エビ・カニ類 万能用

名前	入手場所	値段	対象魚など
モエビ	磯	5	クロダイ、メバル、アイナメなど
ザリガニ	磯	5	クロダイ
オキアミ	全	5	アジ、サバ、サヨリ、ウミタナゴ、マダイなど
大粒アカアミ	防	5	シマアジ、ヒラマサ、カンパチなど
サイマキ	沖	5	マダイ、スズキなど
イセエビ	沖	20	イシダイ、イシガキダイ、クチグロ、クチジロなど
豆ガニ	—	—	クロダイ、アイナメなど
タンクガニ	—	—	クロダイ、アイナメなど

ゴカイ・イソメ類 中・小型用

名前	入手場所	値段	対象魚など
ゴカイ	全	5	中・小型魚一般
アオイソメ	磯 沖	5	シロギス、カレイなど。投げ釣り向き
イワイソメ	防	5	クロダイ、アイナメなど。夜釣り向き
ジャリメ	磯	5	シロギスなど
フクロイソメ	防	5	クロダイ、スズキなど。夜釣り向き
エラコ	磯	5	カレイ、アイナメ、カサゴ、クロダイ

貝類 中・小型用

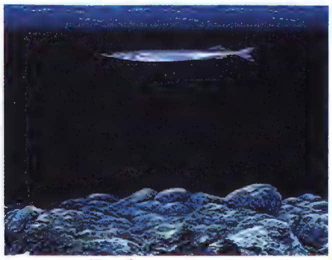
名前	入手場所	値段	対象魚など
イガイ	防	5	クロダイ、アイナメ、イシダイなど
サザエ	沖	20	クロダイ、イシダイ、クチグロ、クチジロなど
アサリ	防	10	カワハギ
クロアワビ	磯	30	クロダイ、イシダイ、クチグロ、クチジロなど
トコブシ	—	—	クロダイ、イシダイ、クチグロ、クチジロなど

道具をそろえていろいろな釣りにトライ

道具は大きく、竿・ロッド、シカケ類、ハリ類の3種類に分けられる。それぞれに多くの種類があり、エサを選ぶとき以上に選択に迷いそう。迷ったときにはこの道具一覧表で対象魚を絞ってみては。

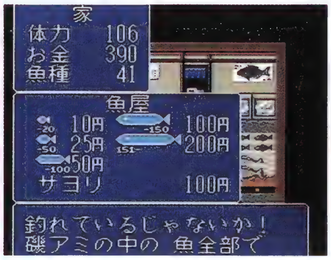
釣った魚を売ってお金をつくる

道具をそろえるためにはまずお金が必要。特に竿などは高価なものが多い。魚屋さんにいくと高く買い取ってくれる魚の相場がわかる。その魚をたくさん釣っていくと効率よくお金をかせげる。



⇧サヨリは高く売れることが多い。口が小さいからハリも小さいものを選ぶ

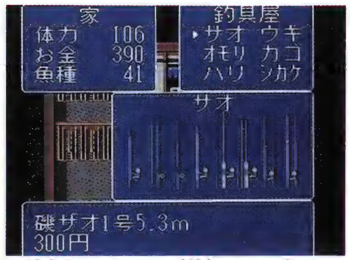
魚の相場をチェック



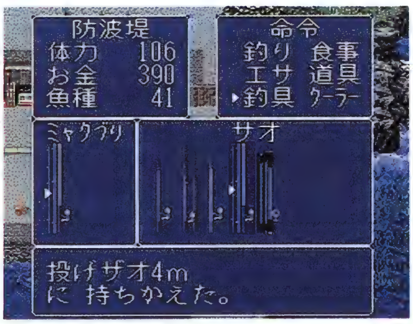
⇧サヨリはサイズにかかわらず100円で売れる。高く売れる魚は変わるので要チェック

5カ所あるお店で道具を買う

ゲーム内で道具を売ってる釣り具屋は全部で5カ所。防波堤、砂浜、磯、沖島、離島にそれぞれ1軒ずつある。道具の選択の基本はその釣り場に近い釣り具屋で売っている道具を使うこと。例えば防波堤の釣り具屋で売っている小物ザオで、外洋や離島で釣りをしてもほとんど魚を釣ることはできない。大物ばかりの外洋や離島では離島の釣り具屋で売っている大物用の竿やロッドが必要になる。シカケ類やハリ類についても同じ。特に変わったシカケが売っているところでは、そのシカケでしか釣れない魚が近くにいるのだ。



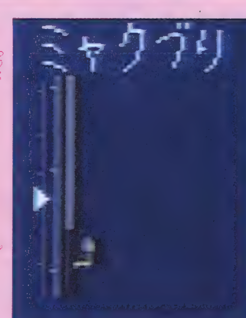
⇧釣具屋で「サオ」を選択すると、買うことのできるサオがずらっと表示される



⇧「釣具」を選択しサオを持ちかえる

竿・ロッド

竿・ロッドは、値段が高いものほど大型の魚用と考えてよい。ただし気をつけることは、大は小をかねるで大物用の竿でどんな種類の魚も釣れるかというと、そうではない。その魚に合った竿を選ばないと、1度ハリに掛かった魚もすぐに逃げられてしまう。その竿が対象になっている魚の種類を把握してから買うようにしよう。



⇧「釣具」コマンドでサオを持ちかえると、シカケ類を全部はずすことができる

船釣り竿

船釣り用の特殊な竿。船釣りではこの竿を使用する。船釣り以外ではこの竿は使うことはできない

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
船先調子	カワハギ、ハマダイ、イサキ、アジ、イシモチ、イナダなど	防 磯	200
船中小物用	ハゼ、シロギス、カレイ、アイナメ、クロメバルなど	防 磯	300
船中型リール	マダイ、ワラサ、タチウオ、アマダイなど	磯 沖	500
船電動リール	アコウダイ、キンメダイなど。主に深海魚	沖	1000
船大物用	ヒラマサ、シマアジ、ブリなど	沖	600
船深海用	キンメダイ、クロムツ、アコウダイなど	沖 離	700
船泳がせ	ヒラメ、カツオ、マグロなど。生きエサを使う釣り向き	沖 離	700
船コマセ釣り用	マダイなど。コマセ釣り向き	沖 離	600
船イカ釣り用	イカ類	沖 離	1000

ルアーロッド

ルアー釣り用の竿。ルアーのサイズや釣りたい魚の大きさに合わせてロッドを選ぶ

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
ルアーロッド8フィート	カサゴ、メバル、コノシロなど	防 砂	300
ルアーロッド10フィート	クロダイ、マダイ、イナダ、タチウオなど	防 砂	400
ルアーロッド14フィート	スズキ、カンパチ、ヒラマサ、ブリなど	砂 磯	500

トローリングロッド

クルーザーに乗っているときしか使用できない。魚の大きさに合わせてロッドを選ぶ

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
軽量級30ポンド	カツオ、イナダ、サバなど	沖 離	300
中量級50ポンド	シイラ、メジマグロなど	離	600
重量級80ポンド	キワダマグロ、ビンナガ、ホンマグロ、ヒラマサなど	離	700
超重量級130ポンド	クロカジキ、バショウカジキなど	離	1000

※注　表中の「入手場所」の欄で、「防」は防波堤の店、「砂」は砂浜の店、「磯」は磯の店、「沖」は沖島の店、「離」は離島の店、「全」はすべての店でその道具を入手できることを示す

リール竿

ゲームの序盤でいちばん使用頻度の高い竿。防波堤や磯の釣り場で中小物を釣るのに適している

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
小物ザオ	アジ、ウミタナゴなど。小物一般	防 砂	200
落とし込みザオ	クロダイ、アイナメ、メバル、カサゴなど。防波堤釣り向き	防 砂	400
前打ちザオ	クロダイなど。防波堤フカセ釣り用	防 砂	400
磯ザオ1号	クロダイ、メジナなど。ウキ釣り、フカセ釣り向き	防 磯	300
磯ザオ3号	シロギス、アイナメ、カサゴ、スズキなど	砂 磯	400
磯ザオ5号	シマアジ、カンパチ、スズキなど。磯の大物釣り向き	砂 磯 離	500

タメのきく竿

胴調子の大物を釣るための竿。引く力が強すぎるため小物釣りにはまったく適さない

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
イシダイザオ	イシダイ、イシガキダイ、シマアジなど大型回遊魚	磯	600
モロコザオ	クエ、カンパチ、イソマグロなど	沖島の洞窟	―

投げ釣り竿

この竿のシカケをテンビンにすると、遠くまで投げることができる。砂浜の投げ釣りに適している

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
投げザオ	シロギス、カレイ、ヒラメなど。砂浜の遠投用	砂浜の宝箱	―

シカケ類

シカケは、ウキ、オモリ、カゴ、ビシの4種類。このなかのどれを選ぶかによって、釣りの方法が変わる。例えばウキを選べばウキ釣りになるし、テンビンオモリを選べば投げ釣りに挑戦できるといった具合だ。シカケ類は3種類まで選ぶことができる。ウキとオモリとカゴの組み合わせを工夫して、釣れなかった魚にもチャレンジ！



●「釣具」でサオを選んだあとシカケ類を選択。3つまでつけることができる

オモリ

オモリは大きく4種類の用途に分けられる。小物から大物までほとんどの釣りに必要となるシカケだ

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
●防波堤用			
カミツブシ	クロダイ、メジナ、ウミタナゴ、メバルなど	全	10
ナス型小	アジ、サバなど	全	20
●投げ釣り用			
スパイクテンビン	シロギス、カレイ、ハゼ、イシモチなど。潮流の速いところで使用	全	40
ジェットテンビン	アイナメ、アナゴなど。根の多いところで使用	防 砂 磯	40
●磯釣り用			
小田原型	イシダイ、イシガキダイなど。万能タイプ	全	30
ナツメ型	ブダイ、アイナメ、カサゴなど。アタリがよく伝わる	全	30
●船釣り用			
ナス型大	メバルなど	全	30
テンビンオモリ	ブリ、ヒラマサ、マダイなど	全	50
胴突き型+片テンビン	アコウダイ、キンメダイ、アジ、イカ、ヒラメ、ムツなど	沖 離	50

カゴ

中にコマセを詰めて魚を集める効果がある。カゴ釣りやサビキ釣りに使用し、サバやイワシなどの回遊魚に適する

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
アミカゴ	アジ、イワシのサビキ釣り用	全	10
反転カゴ	磯のカゴ釣り用	全	10
金網カゴ	船釣り用の金属製のカゴ	全	20
プラスチックカゴ	船釣り用のプラスチック製のカゴ	全	20

ビシ

中にコマセを詰めるのはカゴと同じ。ビシはオモリと一体になっているので、より深い場所にいる魚が対象となる

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
金網ビシ	金属製で目が細かくエサが出にくい	全	40
プラスチックビシ	プラスチック製のビシ。金属製より軽い	全	40
ステンレス缶	内部にオモリがついているステンレス製のビシ	全	40

ウキ

ウキを使用すると魚のアタリがわかりやすくアワセやすい。主に表層の釣りに適していて深い場所にいる魚は釣れない

名前	対象魚などの説明	入手場所	値段
玉ウキ	ウミタナゴ、イワシ、メバル、サヨリなど。小物一般	防 沖	10
棒ウキ	ウミタナゴ、イワシ、サヨリ、ハゼなど。感度優先	防 砂 沖	10
トウガラシウキ	ウミタナゴ、イワシ、サヨリ、ハゼなど。感度優先	防 磯 離	20
立ちウキ	クロダイ、メジナ、ボラ、ブダイなど。感度優先	防	40
環付き立ちウキ	クロダイ、メジナ、ボラ、ブダイなど。深いタナも探れる	砂 沖	40
ブダイウキ	ブダイ釣り用の大型立ちウキ	磯 離	40
円錐ウキ	メジナ、クロダイ、イサキ、ヒラマサ、カンパチなど	砂 磯 離	30
発泡円錐ウキ	メジナ、クロダイ、イサキなど。荒磯のカゴ釣り向き	磯 沖 離	30
水中円錐ウキ	メジナ、クロダイ、イサキなど。潮乗りがよい	砂 磯 沖 離	40
電気ウキ	タチウオ、ソイなど。夜釣り向き	防 磯 沖	80
ケミホタル用発泡ウキ	タチウオ、ソイなど。夜釣り向き	防 砂 離	40
飛ばしウキ	遠くへ投げるための重いウキ	砂 磯 沖	30
シモリウキ	クロダイ、ウミタナゴなど。タナ調節に最適	防 砂 離	20

ハリ類

竿やシカケ類と同じく、ハリも「釣具」コマンドで持っているハリの中から釣りに使用するハリを選択することができる。ハリ類の選択も竿・ロッドと同じく大きい魚には大きめのハリ、小さい魚には小さめのものを選ぶのが基本。アワセがうまくできず、エサばかり取られるときはハリを換えてトライしてみよう。

ハリ

ハリは丸型、袖型、角型、その他専用バリに分類される。魚の口の大きさに合わせて選ぶ

名前	対象魚などの説明	入手場所	買値
チヌ	大きな口の魚に適する。クロダイ、メジナ、メバル、アイナメ、イサキなど	防 砂	20
メバル		防 磯	10
グレ		防 磯	20
イシダイ		磯 離	30
伊勢尼		磯 沖	20
袖	小さな口の魚に適する。	砂 磯	10
カレイ		防 砂	10
ハゼ	シロギス、カレイ、ハゼ、サヨリなど	防 砂	10
キス		砂	10
流線		砂 離	10
スズキ	すばやい動きをする魚に適する。スズキ、クロダイ、カサゴ、ムツ、ハタなど	砂 沖	20
カイズ		磯 沖	20
ムツ		沖 離	20
丸セイゴ		磯 沖	20
胴突き深海		沖 離	20
マダイ	マダイ	離	10
サヨリ	サヨリ	防	10
海タナゴ	ウミタナゴ	防 磯	10
ムロアジ	ムロアジ	沖 離	30
大型ムツ	ムツ	離	30
クエ	クエ、モロコ	離	30
ブラクリ型	カサゴ	防	100
アイナメ	アイナメ	離	10
タコ掛カニ付き	イイダコ、マダコ	沖	50
2本バリ	サバ、アジなど	砂	80

シカケバリ

特に対象魚を絞った釣りに適している。小物対象で1度に数尾釣ることもできる

名前	対象魚などの説明	入手場所	買値
松葉テンビン	メジナなど	砂 沖 離	40
胴つき仕掛け・2本バリ	サバ、イワシなど	磯 沖 離	30
イカ仕掛け・串角	イカ	防 沖 離	100
イカ仕掛け・スッテ	イカ	磯 沖 離	100
胴つき仕掛け・4本バリ	サバ、イワシなど	磯 沖 離	50
サビキ仕掛け	サバ、イワシなど	防 磯 砂	70
4本バリ	シロギスなど	防 磯 砂	50

ルアー

ルアーはほかの魚をエサにしているような肉食魚が対象。大物釣りに適している

名前	対象魚などの説明	入手場所	買値
ミノー・フローティング	大型肉食魚	全	80
ミノー・シンキング	大型肉食魚	全	80
ワーム	中型肉食魚	防	20
ジグ	中型肉食魚	防 磯	40

冒険で迷子にならないように謎を解明!!

ストーリー攻略





ENERGY BREAKER
エナジーブレイカー

通常はRPGのように、街の人々と会話で情報を入手して冒険を進めていくゲーム。今回は冒険中、主人公たちが、どんな行動をすればいいのかをアドバイスする。

タイトー

7月26日発売予定 7980円

SFC	シミュレーション 24M
バックアップ(最大3)	

過去の世界に行く中盤までの物語を追う!!

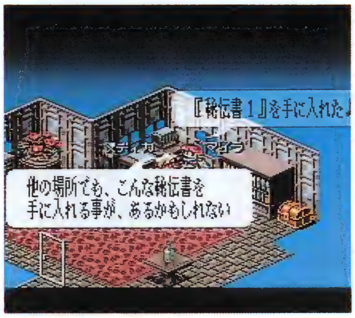
主人公は失った記憶を戻すために、舞台となるザムリア島を現代〜過去と冒険していく。ゲームは戦闘で悩むということは特になく、キャラクタのレベルが十分備わっていればサクサク進めるはず。ゲームを先に進められないときは、冒険中どこで何をすればいいのか分からなくなった状態のとき。今回、ストーリーを追いながら何をすればいいのかを紹介。

風の樹海に行きルナルドを仲間に

主人公が目を覚ますと、宿屋の娘アイリンと街の占いの館に行く。そして占い師のセルフィーとアイコンが消えるまで会話をする。会話の後、風の樹海に行くことができ、そこではルナルドが仲間に加わったり、レオンとの出会いのイベントを見ることができるのだ。

過去の世界を冒険





◀冒険中、街の人々と会話をしていないと重要な情報を聞き逃している場面も

◀主人公の住む現代世界だけでなく、10年前、40年前の世界も冒険していくのだ

占いの館へ



◀▲アイリンと一緒に占いの館に行くと。マイラの行く道を示してくれる

アイテムを使って効果的に敵を倒す

このゲームの戦闘は、特別なアイテムを装備して敵を倒すといった場面はない。もし、プレイヤーが敵にダメージを与えられない場合はレベルが足りないときだ。そんな場合、ポイズンの巻物で敵の防御力を下げてしまえば簡単に倒すことができるぞ(対ボス戦も有効)。



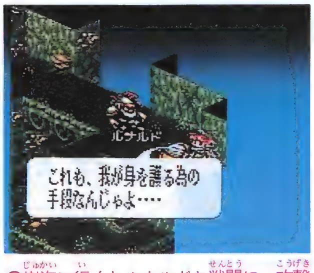
▲「〜巻物」には攻撃力を上げるものも



▶樹海の底でダリエムと戦うことに。2ターン目でレオンが味方として登場する



▼セルフィーに言われた疾風の将ことレオンに早くも出会うことになる



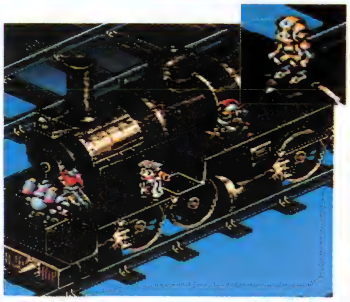
▲樹海に行くとルナルドと戦闘に。攻撃すると会話をした後、仲間に加わるのだ

暴走した列車を止めて開拓の街に

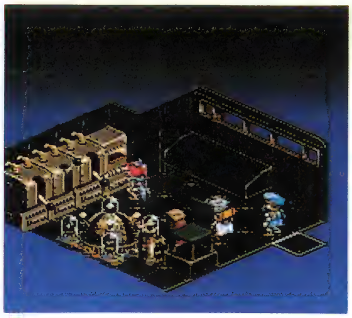
風の樹海から戻ると、今度は列車に乗って開拓の街に行く。そのとき、乗っていた列車が暴走し、マイラたちは原因を突き止めるため機関車へ。列車を止めると、開拓の街に着くので街の奥にある酒場へと行ってみよう。



一番前の機関車に行く間にも、戦闘がある。レベルは十分に上げよう



暴走の原因はリミッツによる仕掛け

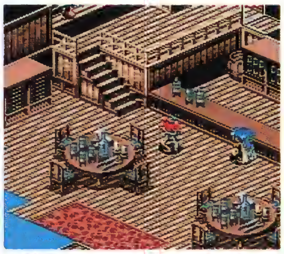


列車を止めるには、左右のレバーを下げた後に、スイッチを調べればOK

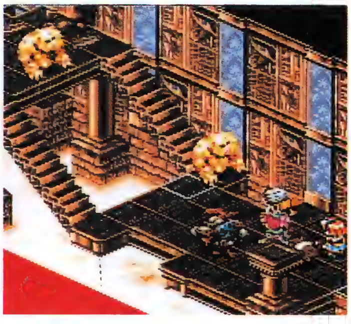
街中に毒ガス…



レオンとリミッツたちが毒ガスをまく



酒場でゾンビと戦うと左の棚が開く。奥にはエミリーナと犬のバウが



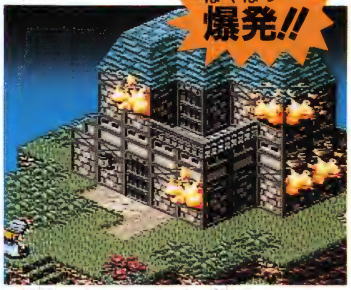
エミリーナを追うと黄金宮殿に行く



黄金宮殿に行った後、エミリーナがドロシーに渡して欲しいと輝きのルビーを預かる

ルナルド博士の家でスタアを助ける

開拓の街で"輝きのルビー"を入手した後、ルナルドの自宅に行くことになる。家に着くと博士の家が爆発し、その場に1人の青年、スタアが横たわっている。このときリンカネーションをスタアに渡そうとすると息をふきかえす。その後、博士の家の地下室に入る。



博士の家に着いた直後、爆発が起こる

リンカネーションを持っていなければ、付近に回復アイテムがある



2人の手紙は呪文のキーワードだ



願いの滝に出発!

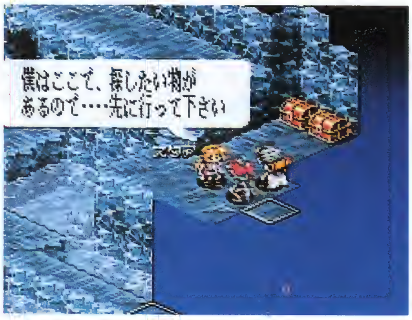
願いの滝の奥に進みウナレフに勝利する

スタアが持っていた手紙は、ルナルドの親友、リミッツが書いたもの。その手紙の半分は過去に、ルナルドに送られていて、スタアの手紙と合わせて、願いの滝に入るための呪文だと分かる。一行が願いの滝の奥に入ると番人のウラネフと戦うことになるのだ。

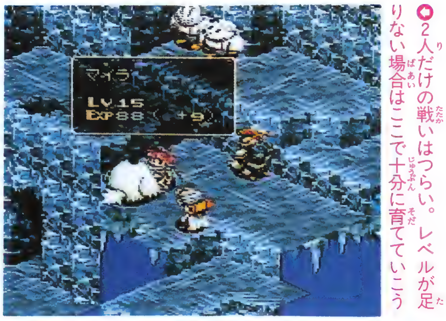
呪文を唱えよ!!



手紙に書いてあった通りの内容になるコマンドを選べば道がひらける



中に入ると、スタアは一時仲間から外れ、2人で戦っていくことになる



2人だけの戦いはつらい。レベルが足りない場合はここで十分に育てていこう



奥の部屋でいきなりウナレフと戦う

謎多き行動…

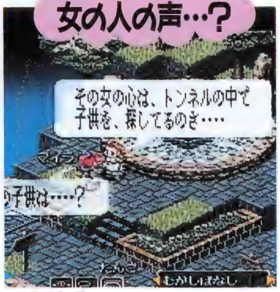


またもやレオンが登場。ここでも主人公たちに何もしないで去って行くのだ

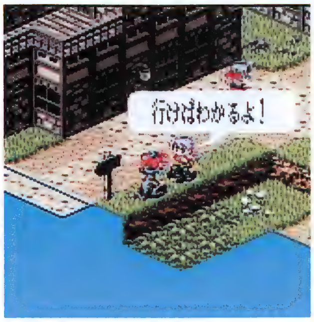
ウワサを確かめるため工事現場に行く

願いの滝の後、オルガの街に戻ると、セルフィーが出迎える。このとき、セルフィーの助言で火口の入口に行くことになるが、特に何も見つけられず再びオルガの街に戻る。宿屋で休むとスタアと別れるイベントが発生。宿屋を出て街の人と会話し、「工事現場で女性の声が聞こえる」という情報をもとに工事現場に行く。

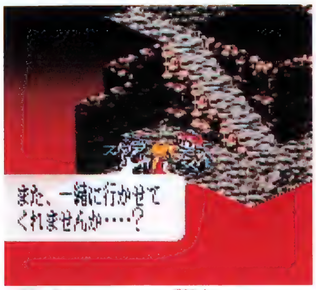
女の人の声…?



工事現場になにかあるらしい

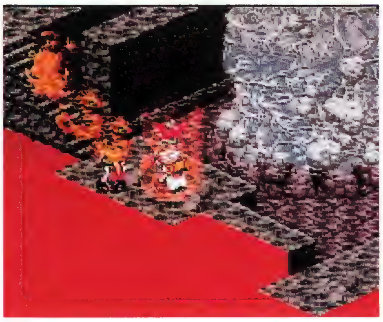


この人と会話の後、工事現場に行ける



中に入るとスタアと合流できるぞ!

パラサイトと対決



敵を倒しながら奥の方に進んでいく



ドロシーが爆炎の将、パラサイトと龍の子供ピグマの取り合いをしている



ここではパラサイト以外の敵を全滅させてしまえばOK。この後ガリバーが…

リミッツの地下工場で巨大メカを倒す

工事現場でパラサイトに破壊されたガリバーを修理するため一旦、博士の研究所に。しかし、ガリバーはリミッツが造ったのでルナルドは構造がわからない。そのため、リミッツの家に行きガリバーの設計図を探して修理する。その後、リミッツの家で地下に通じる階段を発見して降りて行くと、巨大な地下工場が。さらに進むと工場の防衛システムとの戦いになる。

ガリバー復活!!



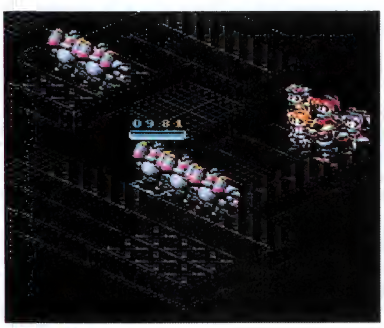
リミッツの地下室で設計図を探し出す。見つければガリバーを修理できるぞ



地下室で巨大な地下工場を発見する。ガリバーに似たロボットがイッパイ!



ドロシーとスタアのレベルを上げておかないとこの後の戦いがつらい



ここでは敵を倒しながら奥の部屋へと進む。根気よく戦っていこう





このシステムは防御力が高い。アイテムを使っていけば勝てる相手なので素早く倒そう

砂漠に現れた塔の中を探索する

防衛システムを破壊したショックでマイラたちは、黄金色の砂漠に転送される。砂漠を歩き回ると、塔が出現するので中に入ってみよう。塔の最上階ではリミッツとマリオンが待ち受けているのだ。このマリオンが、スタアの捜している最愛の人。この後リミッツたちと一緒に、40年前の過去の世界へタイムスリップしてしまうのだ。

最上階へ



砂漠に突如現れた巨大な塔。上の階に昇るにはエレベータを使用する

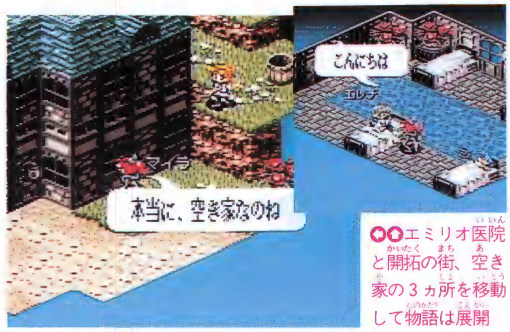
タイムスリップ!!



この機械はタイムマシンなのだ

過去の世界で若きリミッツに会う

過去の世界にタイムスリップした直後、若きリミッツとルナルドに出会う。そして開拓の街に行き、人々から話を聞くと、エミリオ医院と空き家の情報を入手できる。まずエミリオ医院に行ってみるとルナルドとエレナが入院している。そして、空き家に行くとそこはリミッツの研究所だった。最初はこの3ヵ所を行き来するのだ。



●●エミリオ医院と開拓の街、空き家の3ヵ所を移動して物語は展開

●ここでも、ルナルドが愛するエレナは亡くなる。2度も愛する人の死を体験…

歴史は再び…





●酒場で休息を取っていたら、空き家の方で大爆発が起こる。リミッツに何が!?



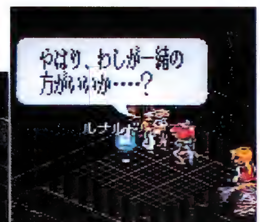
●リミッツの家に行くとバラサイトが登場。40年前のスタアとリミッツを守れ!



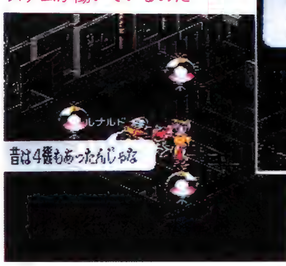
●エレナを生き返らすため青年のルドルドは願いの滝へ。力になってあげよう

リミッツの地下工場、砂礫の塔に入る

願いの滝でルナルド家の机の引き出しのカギを入手する。机の中にはリミッツの研究所のカギが入っているのだ。このカギを使い、研究所の地下室に入っていこう。中は現代のときと同じ、地下工場を見ることができる。奥に進むとドロシーがクリスタルを発見する。その直後、敵がドロシーの体の中に入ってしまうのだ。マイラがドロシーの体に入って敵を退治した後、防衛システムと戦い、砂礫の塔に登ってタイムマシンに乗る。



●ドロシーの体の中に入れるのは2人だけ。マイラはどちらか1人を選ぶのだ



●現代の世界と同じく、防御システムが働いているのだ



●砂礫の塔の最上階にはタイムマシンがあった。これで現代の世界に帰れるはずだが…

終盤までの道のりをチャート攻略

40年前の世界でタイムマシンに乗った直後から最終決戦の直前までをチャート表にして紹介。なお、イベントで宝石を入手した後ハウント山に行くと召喚技が使えるアイテムを入手できる。

イサリの家
家の中でタンスを2回調べた後、現代から10年前のバラサイトが登場する。

火口の入り口
バラサイトの後を追っていくと、隠しボタンがあることがわかる。このボタンを押すと扉が開き、洞窟の奥まで進んでいくことができる。バラサイトが10年ほど前に闇のルビーの力を得て爆炎の将となるイベントを見ることができる。

黄金色の砂漠
砂礫の塔に入り最上階まで上り、タイムマシンに乗って現代の世界に戻る。

オルガの街
街に入ると外にいる人々が毒ガスによって倒れていく。宿屋でアイリンと会話をした後、セルフィーのメモを発見する。

樹海の底
ダリエムの幼虫の頭部の穴から下に通り抜けて、下の階まで進んでいくと途中でレオンと戦うことになる。この戦闘の後にレオンが仲間に加わり最下層へ進む。最下層でマイラたちは、セルフィーを助けるためにダリエムと戦う。

開拓の街
バウを追いかけてエミリーナが黄金宮殿の入口に立っている。黄金宮殿の奥へと進むとバウが土のセクリレータ、ガンデルに精神を乗っ取られていることがわかる。バウを助けるために戦うことになるが、敵の首謀者、教皇オリアレスの陰謀によってことが運んでいることを判明。

オルガの街
占いの館に入りセルフィーとレオンが会話をした後に、セルフィーが拉致される。

ハウント山
山頂で教皇、オリアレスが宝石の力を使って世界の崩壊を企む儀式が始まる。

流水界宮
奥の部屋でウラネフが待ち構えている。戦闘に勝てば水のサファイアを入手。

工事現場
奥に進むとバラサイトが炎のセクリレータマシフルを呼び出しマイラたちと戦う。

黄金色の砂漠
砂礫の塔のタイムマシンを使い、現代から10年前の世界へと行く。

イサリの家
10年前のイサリの家に行ってみると、バラサイトがイサリの体内へと入り込む。

リミッツの家
地下工場にあるクリスタルを調べると、そのまま入手することができる。

イサリの家
イサリの体の中に入って、バラサイトと戦う。勝利すると炎のルビーを入手。

黄金色の砂漠
砂礫の塔のタイムマシンを使って、ルナルドたちの若かった40年前の時代に行く。

開拓の街
酒場で階段横の棚の通路に入るため、エミリーナから花の種をもらう。この種を駅前広場の日当たりのいい場所に植る。

黄金色の砂漠
タイムマシンで現代に行き、開拓の街で花を摘み、40年前の時代に戻る。

開拓の街
花を渡して、棚の奥の通路を通り、黄金宮殿の奥に行き、リミッツと戦う。この戦いに勝利すると土のトパーズを入手。

黄金色の砂漠
タイムマシンで現代に戻り、黄金宮殿でカンデルと戦い、その後ハウント山へ。

異世界の危機を救うため大冒険！

赤ずきんチャチャ



トミー

SFC ロールプレイング 12M

バックアップ(最大3)

8月9日発売予定 7800円

仲間と一緒に力を合わせて悪者をやっつけろ

アニメや漫画でおなじみの「赤ずきんチャチャ」をベースにしたRPGだ。魔法の国に住んでいる元気な魔法使いチャチャが、2人の友達と一緒に異世界「ぽぽんた国」で冒険を繰り広げるぞ。



漫画で大人気のチャチャがゲームで活躍。ストーリーは完全オリジナルだ

マップの謎を解きボスを打ち倒せ！

このゲームは、町の人たちとの会話や謎解きなどによってストーリーが進んでいく。そしてストーリーがある程度進むと、中ボス、またはボスクラスの敵が出現する。そこで初めて戦闘が始まることになるのだ。ザコ敵とのムダな戦闘は、一切ないぞ。

ザコは出現しないよ



ザコ敵がまったく現れない。ボスクラスの敵とのみ戦闘を行うんだ

4つのコマンドで戦いを進めていく

戦闘は4種類のコマンドによって行われる。キャラにより得意な攻撃法が違っているので、うまくコマンドを使い分けていこう。

○素手攻撃
何も持たずに素手で攻撃する。力の強いキャラは、これで戦おう。

○魔法
魔法を使用する。魔法には攻撃系、回復系、補助系の3種類ある。

○道具
持っている道具を使用する。攻撃系と回復系の2種類がある。

○防御
魔法以外の攻撃を防御できる。

ハートをもらってパワーアップ

このゲームには、敵を倒すと得られる「経験値」が存在しない。そのため、キャラのレベルアップがないのだ。その代わりに、特殊アイテムの「ハート」を手に入れると、各キャラのHPやMP、攻撃力などの数値がアップするようになっている。ハートは特定のイベントをこなしたり、特定の宝箱を開けたりすると手に入るぞ。



パワーアップはハートでのみ行われる

主人公チャチャと仲間たち

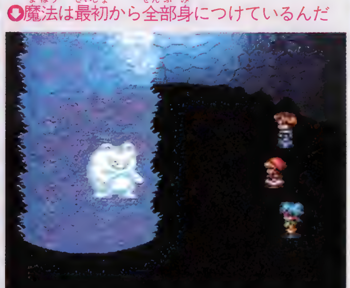
変身できる チャチャ



世界一の魔法使いセラヴィーのもとで修行している、魔法使いの女の子だ。彼女は特殊アイテムで「マジカルプリンセス」に変身することができる。変身すると強力な魔法攻撃を繰り出せんるだ。



赤い頭巾が似合うチャチャ。多彩な攻撃魔法と回復魔法を使う



魔法は最初から全部身につけているんだ

変身でパワーUP



アニメでおなじみの必殺技を繰り出すぞ！

怪力で攻撃 リーヤ



チャチャの幼なじみ。満月がなくても変身できる狼男だ。怪力の持ち主で素手による攻撃を得意としている。また、動きも速い。しかし、魔法を使うことができない。



オオカミに変身して噛み付き攻撃をすることもできる。とにかく攻撃力が高い

魔法で援護 しいねちゃん



チャチャのことが好きな魔法使いの男の子。セラヴィーをライバル視する魔女どろしーの弟子だ。彼は攻撃力や防御力をアップさせる補助系の魔法を身につけている。



補助魔法でチャチャたちを援護しよう

ぽぽんた国王の生まれ変わりを捜すため出発!

ゲームは、全8話のショートストーリーで構成されている。そのうちの1話から3話までの内容をちょっとだけ紹介していこう。

第1話 カーニバルは大騒ぎ

物語はカーニバルに出掛けたチャチャたちが、異世界ぽぽんた国に迷い込んでしまうところから始まる。3人はそこで、謎の2人組から世界を救う勇者の証「プリンセスメダリオン」を託される。その後、もとの世界に戻ると、カーニバルでとんでもない事件が!



広場に来たカーニバルへ向かう3人



家を出ると怪しいヤツが地下へ…。彼の後を追うと異世界にたどり着くのだ

チャチャが勇者?



チャチャが異世界で勇者にされてしまう



もとの世界に戻ったらカーニバルへ行こう



テントの中には子供がたくさん捕らえられていた。これは一体!?



テントから脱出するため、ボスと対決

第2話 勇者誕生!

再び異世界にやって来たチャチャたちは、大聖女グレートマザーに出会う。彼女は、70年前に亡くなった国王の生まれ変わりの赤ちゃんを捜しているという。しかし、王座を狙う怪物ドドリーマーが、赤ちゃん捜しの邪魔をしていた。



鏡に不思議なマークが浮かび上がった…

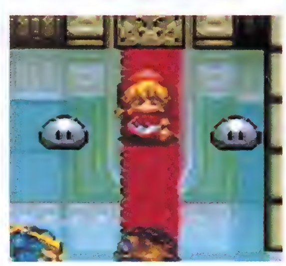


そのマークに触れたチャチャたちは、なんとぽぽんた国の神殿に瞬間移動した





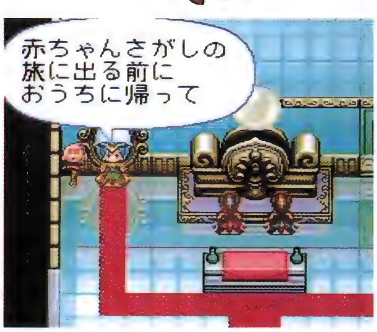
チャチャたちの前に現れたドドリーマー



ドドリーマーによって、リーヤとしいねちゃんが石にされてしまう



妖精のクイズに答えて2人をもとに戻そう



赤ちゃんを捜す前にもとの世界に戻る

第3話 ケロケロがいっぱい

もとの世界に戻って来た3人は、王の生まれ変わりの赤ちゃんを捜すため、再度ぽぽんた国へ向かうことにした。しかし、異世界への通り道である魔法の鏡をドドリーマーに壊されてしまう。その直後から、町に異変が起き始めた…。



ぽぽんた国へ行くための鏡を、突然現れたドドリーマーに割られてしまう

この建物は!?



鏡の破片を捜していると奇妙な建物が



建物の中にはカエルになった友達が

忍たまを操って八方斎の野望を打ち砕け!!



乱太郎ときり丸がドクタケ城の忍者軍団と対決！

人気アニメ『忍たま乱太郎』のキャラが大活躍するアクションだ。ドクタケ忍者にさらわれた団蔵を救い出すため、忍者のたまご「忍たま」たちが、さまざまな忍具と忍術を使って戦いを繰り広げるぞ。



忍たまたちが大冒険を繰り広げるんだ

3種類のステージでゲームを進めていく

このゲームは会話や調査で話を進めていく「アドベンチャー」、アクションモードの「アスレチック」、いろいろなゲームにチャレンジする「サブゲーム」の計3種類のステージで構成されている。

豊富なステージ!!



いろいろなステージがある。使用できるキャラはステージにより変化

ゲームの流れ

アドベンチャーストーリー → アスレチックステージ → サブゲーム

サブゲーム



いろいろなミニゲームが行われる。ここではしんベエも使用できる

アスレチックステージ


敵と戦いながらゴールを目指して進む。乱太郎ときり丸を使用する

アドベンチャーストーリー



人物との会話や周囲の調査などによりストーリーを進めていく

2人の忍たまを使い分けて戦う

メインステージのアスレチックでは、能力が異なる「乱太郎」と「きり丸」の2人を使い分けてゲームを進めていく。各ステージの地形や出現する敵などに合わせて、うまくキャラクタをチェンジさせながらマップを進んでいくのだ。なお、キャラチェンジはL、Rボタンで瞬時に行えるぞ。

キャラクタ共通攻撃アクション

忍者刀攻撃


忍者刀を振り下ろして、そばにいる敵を攻撃する

手裏剣攻撃


手裏剣を前方に投げて、遠くにいる敵を攻撃する

キャラクタ別オリジナルアクション

鉤縄投げ 乱太郎のみ


鉤縄で木などにぶら下がり、左右に移動する

壁の登り降り きり丸のみ


壁や崖に張り付いて、そのまま上下に移動する

アイテムを拾って楽々クリア！

マップの各所にあるリンゴを攻撃したり、敵を倒したりすると、アイテムが出現することがある。それらのアイテムを拾えば、各マップを楽にクリアできるだろう。


モグラをやっつけると必ずアイテムが出現



これは赤い玉を取って無敵になったところだ

アイテム一覧

りんご ステージクリア後に行われるボーナスゲームで手裏剣を投げられる

赤い玉 一定の間だけ、取ったキャラが光をまとって無敵の状態になる

小判 お金が10文増える。お金は秘密のゲーム屋でゲームをやるのに必要

巻物 一定時間、敵キャラの動きを遅くする。または、パワーアップした手裏剣の使用回数を50回に増やす

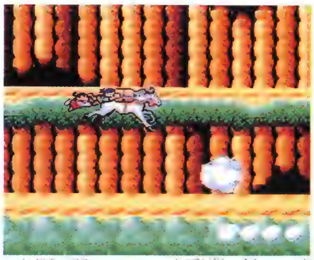
盗まれた硝石を取り戻すためいざ出陣！

ここからはゲーム前半のステージを紹介していこう。なお、ストーリーはつい最近公開された映画をベースにしている。

しんべエが襲われた！

アドベンチャー＋サブゲーム

今日は夏休みの登校日。しんべエとクラスメイトの団蔵たちは、教材に使う硝石（爆薬の原料）を忍術学園に運んでいた。しかしその硝石を、ドクタケ城忍者隊の首領、稗田八方斎に奪われてしまう。



硝石を運んでいると突然崖の上から岩が！　3回岩にぶつかるとミスになるぞ



稗田八方斎に硝石を奪われてしまう

さらわれた団蔵を救え

アドベンチャー＋アスレチック

ドクタケ城忍者隊が硝石を奪う際に、団蔵が行方不明になった。逃げ帰ってきたしんべエから一連の話を聞いた乱太郎をはじめとする「1年は組」の生徒たちは、さっそく団蔵を救い出すため、八方斎のいるドクタケ城に向かった。



硝石を奪われたときにさらわれた団蔵を救うため、ドクタケ城に向かうのだ

忍たま出陣!!



ドクタケ城へ向かう道中がアスレチックステージに。時間内にゴールへ急げ

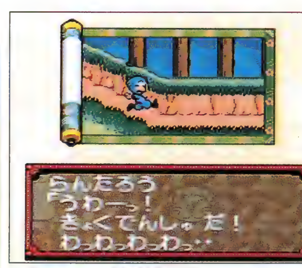


足場から落ちてしまうとミスになるぞ

曲佃珠に乗り岩を避けろ

アドベンチャー＋サブゲーム

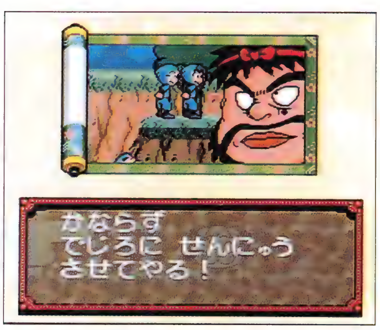
ドクタケ城に向かって進んでいると、突然坂の上から燃え上がる曲佃珠（爆弾）がゴロゴロ転がってくる。ここでは、その曲佃珠の上に乗って進むことになるんだ。障害物である岩に3回ぶつかるとゲームオーバーになるので注意！



火のついた曲佃珠が転がってくる。その上にしんべエが乗ってしまう



しんべエを左右に動かして岩を避けよう



ゴールすると仲間の第三協栄丸が出現

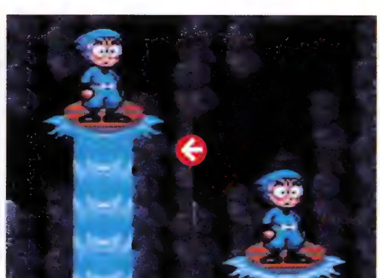
洞窟に潜入し城に近づけ

アドベンチャー＋アスレチック

3人はドクタケ城の井戸に続いている洞窟に潜入する。その洞窟には、落石ゾーンや乱太郎たちを押し流す滝などのさまざまなワナが用意されている。それらのワナをうまく突破して出口を目指そう。



第三協栄丸が、ドクタケ城の井戸に続いている洞窟の入口を教えてくれる



板の上に乗ると水流が乱太郎を押し上げる

手裏剣に注意!!



ドクタケ忍者の手裏剣はしゃがんでかわそう

ボーナスゲームとお店でパワーアップ

アスレチックでリンゴを拾うと、さまざまなアイテムが手に入るボーナスゲームにチャレンジできる。また、マップ上のどこかにある秘密のゲーム屋で、COMを相手にゲームをして勝ってもアイテムが手に入る。この2つのゲームで手に入るアイテムは、乱太郎ときり丸をパワーアップさせるぞ！

ボーナスゲーム



手裏剣が当たったパネルに描かれたアイテムがもらえる

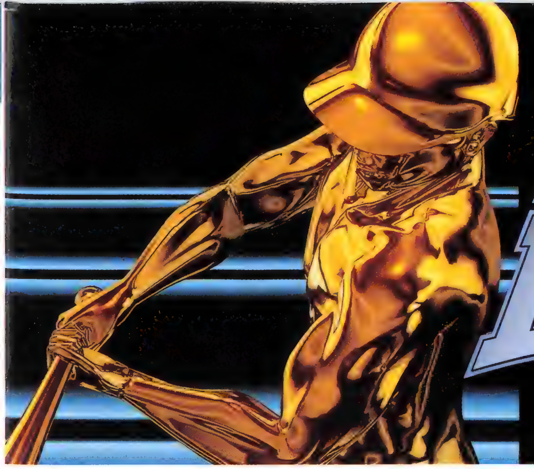
秘密のゲーム屋



ババ抜きとカード当てを行う。勝てば好みのアイテムを入手

入手アイテム

アイテム	効果
ころも	敵キャラクタの攻撃を3回だけ防ぐことができる
たまご	ゲーム中に失われた乱太郎たちのHPが１回復する
お助け風の術	アスレチックステージで足場や壁などに飛び移ろうとして落ちそうになったとき、自動的に近くの足場に乗せてもらえる。この術の効果は１ステージ限りだ。
手裏剣	パワーアップした手裏剣が20個ストックされる
忍者刀	忍者刀がパワーアップして攻撃力が大幅に上がる



SUPER POWER LEAGUE 4

スーパーパワーリーグ4

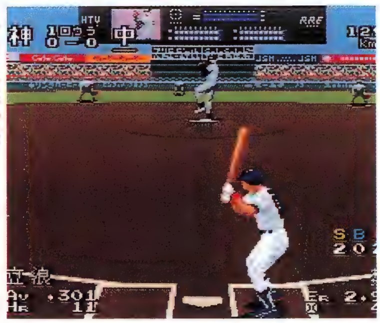
ハドソン　8月9日発売予定　7980円

SFC　野球 16M
バックアップ(最大3)
最大2人同時プレイ可

細部までリアル！本格指向のプロ野球ゲーム

人気シリーズ最新作は'96年度開幕データを搭載!!

リアルなグラフィックと詳細な選手データ、実況がウリの『スーパーパワーリーグ』シリーズ。最新作は、'96年度版の12球団データを徹底的に分析、再現しているのだ。球界を賑わすルーキーもバッチリ登録されているぞ。ナイターでの空の変化や球場のオーロラビジョンなど、細かい演出も秀逸で、臨場感がアップしている。



○独自の圧縮技術で、16Mながら32M相当の容量を誇る。グラフィックも進化！

ファン注目の新人が続々登場



○巨人スタメン1番、注目株の仁志選手の出番だ

各選手の特徴も完全フォロー

ゲーム中のバッターの動きは、現役選手の協力を得て、バッティングフォームを実写取り込みし、それぞれシミュレートしたもの。また、投手、野手、審判はCGキャラを採用しており、自然でなめらかな動きをするようになっている。前作では表現できなかった選手の影や陰影も描かれているので、フィールド画面もかなりリアル。攻撃側、守備側ともに完成度の高いグラフィックで戦えるのだ。



○動きにもこだわっている。プレイして確認せよ



○マリオだ〜！　投手対決に挑むのかッ

ベテランアナの実況で試合白熱！

今回の実況は、前作に引き続いて福井謙二アナが担当。多彩になった実況で試合を盛り上げてくれる。試合結果の発表は、今回から「プロ野球ニュース」となり、キャスターは小島奈津子アナが担当。

福井謙二アナ



○聞かせる野球ならこの人に任せろ！　リアルタイムの実況がエキサイティング



○やっぱり、デカいのを1発かましたときの実況が燃える。残塁に終わるとシャクだが

小島奈津子アナ

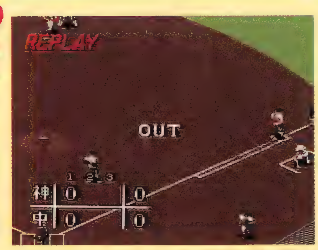


○試合結果やスコア、勝ち負け投手、勝敗表など多彩な情報を教えてくれるのだ

試合結果は「プロ野球ニュース」で

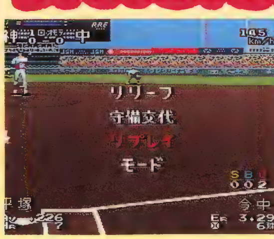
優越感にひたれる!?リプレイ機能

攻守交代時に、スリーアウトになったプレイを再生するリプレイ機能。また、試合中もタイムをかけて任意にリプレイすることができるので、お気に入りのプレイを何度でも見られる。



○スリーアウト、チェンジ！　攻守交代時にリプレイシーンがインサートされる

にくい演出ッス



○1Pと2Pの対戦時、守備側がタイムをかけてリプレイ



○攻撃側にプレッシャーを与えるのだ

熱い試合が楽しめる7種類のモードを用意

ゲームモードは大きく分けて7種類。うち5種類は実際に試合を楽しむもので、その他にデータなどを変更するものが2種類ある。

OPEN オープン戦モード

1P対COM、または1P対2Pで1試合だけ対戦する。自分の好きなチーム、対戦したいチーム(対COM戦の場合)をセ・パのリーグに関係なく、選ぶことができる。同じチーム同士での対戦も可能で、エディットモードで作ったオリジナルチームも使える。



○1ゲームのみで勝負を決めるので、気楽に遊ぶことができる



○セ・パの枠を越えて対戦できるのもうれしい。自由にカードを組もう



○もちろん、試合後は「プロ野球ニュース」が始まる

ALL STAR オールスターモード

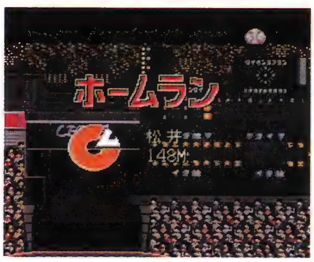
セ・パ両リーグの人気選手が登録された、ドリームチームを率いて戦う。オール・セとオール・パの実力派選手がズラリとそろっているが、自分のごひいきの選手を登録することも可能だ。このモードも、1P対COM、1P対2Pで対戦することができる。



○この豪華な投手陣！　誰を先発に持ってくるか悩むところだ



○昨日の敵は今日の友、まさにドリームチーム。攻撃側の1番には松井が立つ



○松井、初球をいきなりホームラン！　かっ飛ばされたほうはたまらんなァ

PENNANT ペナントレースモード

自分の好きなチームを率い、10〜130試合の公式日程に沿ってペナント形式で戦う、対COM戦モード(セ、パ別)。リーグ優勝を果たせば、日本シリーズに出場し、他リーグの優勝チームと日本一の座を懸けて争うことになる。オリジナルチームでの参加も可能だ。



○試合数は10、30、70、130のなかから選べる。ローテーションがカギ



○試合結果の一部。3試合以上を消化すると、個人成績ベスト10も表示

WATCH ウォッチモード

COM同士の対戦をシミュレート。モード選択で「監督」を選ぶと、指示を出して采配をふるえる。



○ペナント戦、オープン戦、オールスター戦でも監督采配可能

RACE レースモード

1Pまたは2Pで、ホームラン競争とピッチング競争が楽しめる。このうちピッチング競争は、サドンデスに加え、ドクターKモードを新設定。これは、連続何人を三振に取れるかを競うものだ。



○HR競争は、規定投球数で数を競うものと、連続HRを競うサドンデスがある

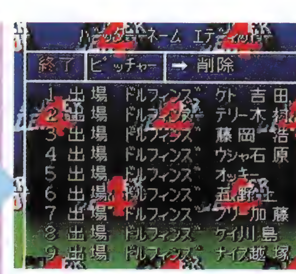
記録を作れッ



○連続何人を打ち取れるかを競うサドンデスと、奪三振を競うドクターKモード

EDIT エディットモード

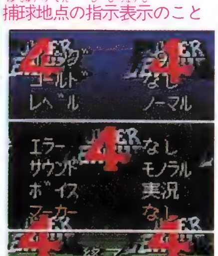
チームのオーダーや守備位置の変更のほか、自分だけのオリジナルチームや選手を作成できる。4つのエディット機能があるが、さらに細かい設定も用意されている。



○選手の名前、データは言うに及ばず、ユニホームのカラーも自由に決定できる

SET UP セットアップモード

イニング数やレベルなど、7つの項目を設定するモード。だが、ペナントレースでは、イニング、コールド、レベル設定はできない。



○初登場の「マーカー」は、捕球地点の指示表示のこと

ファミマガ64&ハドソン連合企画 全国『SPL4』大会開催!!

ハドソンと本誌の超強力タッグにより、全国『スーパーパワーリーグ4』大会の開催が決定した。上位入賞者は、N64で発売される『スーパーパワーリーグ64(仮称)』に名前が登録されるぞ。詳細については次号で発表するので、しばし待てッ！

最強のパワーリーガーとなって64版『SPL』にその名を刻め！



エニックス
7月の
新刊情報!
GFC
Gファンタジーコミックス
パレス攻略戦
クライマックス!!
★ 7/27 発売!
ファイアーエムブレム 7
-暗黒竜と光の剣-
箱田真紀
A5判 定価780円
ファイアーエムブレム ショートコミック劇場も好評発売中!!
今度のマリオはギャグショートコミックだ!!
誰も知らないマリオのお話。12のお話が読める!
★ 7/26 発売!
スーパーマリオショートコミック劇場
A5判/定価580円
©tri-Ace Ltd.·MEIMU·ENIX 1996
スターオーシャンをとことんやりつくす本!
★ 7/26 発売!
スターオーシャン公式ガイドブック
B6判/定価980円
大人気コミックノベライズ第2弾!
★ 7/26 発売!
小説ハーメルンのバイオリン弾き II
新書判/定価880円
★ 4コマだっておもしろい!!
ドラゴンクエスト4コママンガ劇場 ガンガン編 8
A5判/定価580円
★ 8/2 発売!
毎月第2,第4金曜日発売!
少年ガンガン
定価280円
HAPPY BOY
-ゲンキくんとゆかいななかまたち-
魔法陣グルグル
ハーメルンのバイオリン弾き
超豪華連載陣!!
月2回読めておもしろさは2倍以上!!
ENIX 株式会社エニックス 出版局
〒160東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル2·3F
■少年ガンガン編集部 03-3369-8978 ■書籍編集部 03-3369-7200
●お求めは,お近くの本屋さんで。●定価はすべて税込みです。
■Gファンタジー編集部 03-3369-1957 ■4コマ編集部 03-3369-4741

スーファミターボ HEAD LINE（ヘッドライン）

夏だ！ターボだ！ガンダムだ!!

スーファミターボって？

SFCに差し込んで使うスーファミターボ。本体にはさらに2つのカートリッジスロットがあり、そこにコンパクトな「専用カセット」を差し込んで遊ぶ。1つのカセットでも遊べるが、真価を発揮するのは2つのカセットがそろったとき。差し込んだ2つのカセット間では（同じソフト、もしくは同じシリーズ）データの交換が可能で、アイテムのトレードなど、さまざまな遊びができるぞ。また、ソフトの「安さ」も大きな魅力だね。

SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記・コロニー格闘記

シミュレーション
9月下旬発売予定
各3980円

ターボの看板シリーズになること間違いナシの『SDガンダムジェネレーション』に、またまた次なるタイトルが追加発表された。シリーズ5、6作目となる今回は、「V」と「G」が登場だ！



Vガンダム『ザンスカール戦記』

○登場するモビルスーツから感じられる「Vガンダム」の世界



Gガンダム『コロニー格闘記』

○ほかのシリーズとはチョイと毛色がちがう「Gガンダム」

武装チェンジで状況一変 ザンスカール戦記

タイトルだけでは、おそらくなんのゲームかは分からないだろう。「Vガンダム」の世界が舞台となる『ザンスカール』では、出撃時の装備を変更できるシステムを採用。1つの部隊が長距離支援、突撃両方をこなせてしまうのだ。



○戦艦から出撃する前に、武装をチェンジ。もちろん、一度帰艦して武装変更→再度出撃もできるよ



○サイコミュ要塞「エンジェルハイロウ」は、サイコウェーブで敵を動けなくするフィールドを作りだす特殊兵器

ガンダムファイトを再現!? コロニー格闘記

「レディー、ゴーッツ！」ってな感じで「Gガンダム」のガンダムファイトをそのまま再現するわけじゃないです。残念ながら。でも、各ユニットが使う「技」は主にマップ兵器として出てくるし、原作にあったガンダムの「スーパーモード」や「バーサーカーモード」も戦闘効果として再現されるぞ。



○「俺の右手が光って唸る〜」って言ってほしい。ドモン機シャイニングガンダム



○なんっつっても、いろんなガンダムがゾロゾロ登場するのがヨイです

SUFAMI TURBO 7月以降はガンダム発売ラッシュ

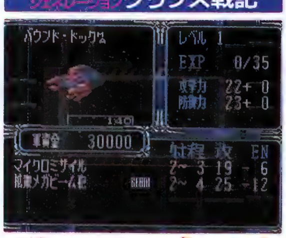
ファミマガ64読者の購入意向アンケートTOP30でもランクに食い込んできている『SDガンダムジェネレーション』の2タイトル『グリプス戦記』『一年戦争記』が、いよいよ発売される。ユニットをどんどんクラスチェンジさせて、今後続々リリースされる同シリーズの続編に備えようぜ！

7月26日は…

SDガンダムジェネレーション 一年戦争記



SDガンダムジェネレーション グリプス戦記



この2本！

○とりあえずこれを買わんことには、ね

○変形モビルスーツの戦いが熱い、第2作

スーファミターボ発売スケジュール

『SDガンダム〜』の2タイトルが加わり、カレンダーも充実を取り戻してきた。8月予定の3本は23日に決定。そのへんも待ち遠しいところだ。ちなみに、現在のカレンダーに載っている中で「ターボ本体同梱セット」が予定されているのは、『一年戦争記』と『セーラームーン』の2本。

■7月
26日
SDガンダムジェネレーション 一年戦争記 3980円
SDガンダムジェネレーション グリプス戦記 3980円

■8月
23日
激走戦隊カーレンジャー 全開！レーサー戦士 3980円
SDガンダムジェネレーション アクシズ戦記 3980円
SDガンダムジェネレーション バビロニア建国戦記 3980円

■9月
下旬
クレヨンしんちゃん 長ぐつドボン 3980円
美少女戦士セーラームーン セーラースターズ ふわふわパニック2 3980円
SDガンダムジェネレーション ザンスカール戦記 3980円
SDガンダムジェネレーション コロニー格闘記 3980円

ファミマガ64の読者ページ！

RGB MANIAC

タイトルのRGBはRED、GREEN、BLUEのコト。
つまりこれからはずーっとカラーページだって意味です。

マニアックテーマ画廊
水着大会

もう夏もまっさかり！って感じで、今回のテーマ画廊にはいっぱい作品が届きました。まあ、やっぱりというか、女の子の水着姿のほうが多かったな。ムサい男性キャラもウケ狙いで笑えるからいいんだけどね。

今号の一本！



◎ミオにはセパレーツの水着がよく似合うねー（大阪府／黒川奈美）



◎ハッサンがどんどん遠い人になってくような…（福島県／睦月）



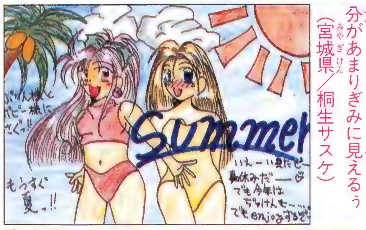
◎『ロマサガ3』といえば、グレートアーチ。こんなところに行きたい（愛媛県／りんどう）



◎スクール水着はお約束？ でも、これしかなかったなぁ（兵庫県／篠原賢哉）



◎リュウって海に来てまで道着を着てるんだろーか？（神奈川県／まりまり）



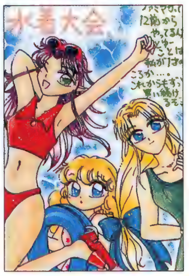
◎アーチェの水着、ムネの部分があまりぎみに見えるぅ（宮城県／桐生サスケ）



◎おしゃまなミリー（北海道／照羽守）



◎リルムの水着を見られるなんて、なかなかないぞ、きっと！（愛知県／しう）



◎『聖剣3』の3人組（新潟県／Wind）



◎分かる人には…。もちろん編にも分かっちゃうんだな（新潟県／惣流・猫丸・L）

おハガキマニアの園 その

新タイトルになって気分も一新！ってあんまり変わってないような気もするけど…。これからもファミマガの読者ページとして、よろしく！

☆ファミマガを買い始めてはや10年目。誌名も変わった。そこで10年目にして初投稿!! することにしました。いきなり質問ですが、No.11の付録の『アルカエスト』のところに「あのハル研究所」とあるのですが、「あの」とはどういうことなんでしょうか？ 気になって、夜も眠れません（ウソ）。教えてください。さらに質問！ 数年前まで本屋でよく見かけたスーパーファミマガ（CDのついてるやつ）。最近めっきり見かけなくなりましたが、いったいどうしてしまったんでしょうか？ もしかして廃刊になったとか…。だとすればまた復活してほしいものです。

（東京都／影のMVP）

編あのっていうのは、今や『カービィ』や『マザー』シリーズを作っているハル研究所って意味なのです。みんなの中にもこの話を知ってる人、いる？ 2つ目のお答えは廃刊じゃなくて、いちおう休刊ということなので…。でも、今後も多分出ないでしょう。貴重な曲も入ってたんだけどな。もし持っているんだったら大事にしたほうがいーよ。

☆みなさんはRPGでどんなところにこだわりますか？ 私はストーリーが大切だと思います。特に「恋愛」関係のストーリーはこだわりまくってます。そういうわけで『テイルズ』や『F・E』etc…が大好きで、何十回もプレイしています。『トレジャーハンターG』にも恋愛イベントがあったんですね。すんごくうれしかった。私と同じ意見の人いませんか？ 私の周りの人はストーリーを気にしてないんです。P.S.今度のテーマ画廊のお題は「お似合いのカップル」にしてくれませんか？ 楽しいと思うんですけど…。

（愛媛県／りんどう）

編RPGはなんてったってストーリーだと思うんだけどな。中でも恋愛モノのシーンは背中がムズムズする〜（別にイヤってわけじゃないけど）もんだ。その周りの人っていうのは、戦闘なんかのほうが楽しいのかな？

編はストーリーがよければ、ほかの部分がちょっとナニでも耐えられる人です。逆だとツラいなぁ…。あ、テーマ画廊のことだけど…それいいです！ ぜひやりましょう。

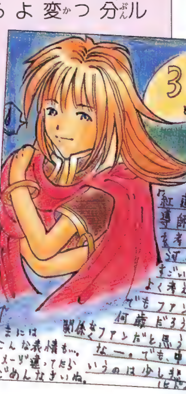
☆祝！ 民族解放運動終了！ 実に7ヵ月もの時を要した冒険でした。それにしてもこのゲーム、いったいどれほどのデータがつまっているのでしょう？ アイテムのビジュアルは全部あるし、オーブのデザインも1つ1つ違う、おまけにキャラが着替えまでする！ わが相棒曰く、この開発者何考えてんの（笑）!? この7ヵ月とっても楽しませてもらいました。して、次はいつ？

（東京都／大原のりこ）

編『タクティクス オウガ』の次か。予定はまだなさそう。でも、早くできてもつまんないとダメだよね。じっくりいいものを作ってほしい！



◎キャラデザインの杉森さんにサインもらっちゃった（徳島県／岸河あき）



◎あ、やっぱりファンの人は怒ってるみたいだなー（富山県／青葉の歌）

心の一本

誰がなんて言ったって、これが好きなんだいっ！　と、思わず力説したくなるゲームを紹介してもらうのが当コーナーです。

♡心の1本は『ロマンシング　サ・ガ3』。攻略本が必須のゲームだと私は思う。このゲームはバランスが悪いので、後半はコマンダーモードを使わなきゃ大変だ（その中では、ギャラクシィが好きだ）!!　しかもラスボスの強さは並じゃないので、倒すのに苦労するし（前作のような攻略法はないの）。苦労したわりにはあっけないエンディング…（『F・F』シリーズと似てる…）。でも、私はキャラデザインを小林智美さんが、音楽をイトケンさんが担当するかぎり、『ロマサガ』を買いつづけるぞ！

（宮城県／一球太郎）

㊊う～ん、結局ゲーム自体は面白くなかったんだろうか…？　でも、こーいう好きってのもありでしょう、うん。㊊はゲームにの内容も結構好きなんだけどねえ。このゲームはやっぱ、仲間集めに燃えるモンがあると思う。ネフト族（ムシみたいなの）が「ニク…」とかいってるから、それをあげると仲間になってくれるかなーとか思って、ずっとニクを探してたけど、結局見つからなかったのがくやしいなぁ…。



➡スライムナイトが仲間になってくれないんだよねー（千葉県／ジョニー）

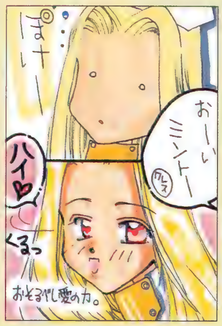
4 コマニアック

気になるゲームにつっこみ三昧

ちょっとスペースが小さめだけど、ネタは選りすぐりのモノばかり。今回はこの3点です。



⬅好きでいてくれるならカッパのままでも…ダメか（福岡県／しおじゃけ）



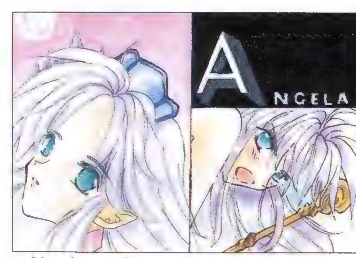
➡ここまでくれば“愛の奇跡”ってやつだと思う（千葉県／ネーホン綾波）

⬇このゲームに出てくるキャラってヘンな人が多いよね（千葉県／すずきAんず）



紳士淑女の社交場　マニアック画廊

タイトル募集でも「マニアック」の名前は残してほしい！　って意見が多数だったので、めでたく（？）ここもマニアック画廊で続いていくことになりました。



⬆空に浮かぶ月とアンジェラの髪の毛の色がきれい…（愛知県／蒼月ひかる）



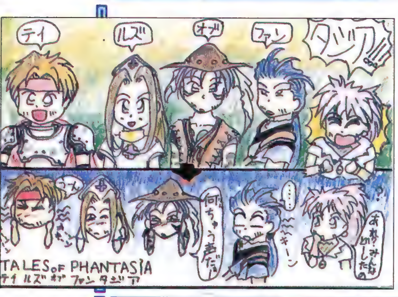
➡親の目の前でプレイするのはちょっと気になりそう（愛知県／瑠璃政樹）



⬇いのししはゴハン？（兵庫県／海老てん）



⬇手の布は何？（北海道／須江さーばんくる）



⬅2コママンガかな。元気のいいアーチェが◯（兵庫県／奥山しずか）



➡あいかわらずカワイイ絵柄。でも昔とは変わったよね（静岡県／ばらスィー）



➡SLGはあんまり知らないけど…これからやろっかな（岡山県／石嶋ほたる）

今号の最高値



➡今までになくアダルツなイラスト、ステキです　これからもこーいうの、いいなー（東京都／KAORI）



⬆隠れファンは…（京都府／柚生らう）

⬇うれしいときにはしっぽをふったりするんでしょーか？　気になる～（千葉県／らいと）



お便りはこちらっ！

コーナー名（ホントにこれでいいのかな～？）もよ～やく変わったね。（仮）も取れたところで、「あて先はこちらっ！」のハガキも新しいコーナー名のものをよろしく。5号のテーマ画廊のお題は「あやしい…」で締め切りは8月7日。6号のお題は「お似合いのカップル」で締め切りは8月21日。あて先は〒105 東京都港区東新橋1-1-16 TIM ファミマガ64編集部 RGBマニアック係の各コーナーまで送ってね！



➡コーナー名だけは変えてきてね。どーぞよろしく（三重県／華夏楼ボツ伝説）

巻頭は「スーパーマリオ64」の技が独占!!
しかしSFCもまだまだウル技の宝庫だ

超ウル技テクニック

残り人数大増殖

ニンテンドウ64 金

スーパーマリオ64

千葉県／塚原徹クン

マリオの残り人数が大幅に増える、驚異の技を紹介しよう。

はじめに、「やみのせかいのクッパ」などの、クッパがいるコースへ行く。そして、クッパを倒さないように逃げ回りながら、クッパが吐く炎のあとに出るコインを1000枚以上集めよう。すると、マリオの残り人数の表示が、なぜか「M25」になるのだ。これは、マリオの残り人数が203人になったことを表している。この表示は、マリオの体力がゼロになるたびに増えていくが、実際にはマリオの残り人数は減っているぞ。そして表示が「M128」のときにマリオの体力をゼロにすると、残り人数が100人になるのだ。

なお、残り人数が「M～」と表示されているときに、1UPキノコなどでマリオを増やすと、残り人数の表示は減っていく。この表示が「M1」まで減ったところで、さらにマリオを増やすと、残り人数の表示はなぜか0になってしまう。



炎が消えたあとに出現するコインを集めまくろう。ただいま999枚



1000枚集めたら、マリオの残り人数の表示が変わってしまった！

この数字は!?



この状態のときに、マリオの体力が無くなってしまうと…

残り人数の表示が増えるのだ。体力が無くなるたびに増えていくぞ





残り人数の表示を「M128」にしてから、体力をゼロにすると…

残り人数が普通の数字になるのだ。でもまだ100人もいるぞ



1UPを続けると…



「M25」の状態で、1UPキノコを取ると…

残り人数の表示が「M24」へと減ってしまうのだ





「M1」の状態から1UPすると、なぜか0に



技彦のMiniサポート

残り人数大増殖の補足
スーパーマリオ64

みなさんこんにちは、相変わらずウル技発見に燃えている金田一技彦です。さてここでは、右で紹介した『スーパーマリオ64』の残り人数大増殖について、みなさんが気になりそうなことを解説したいと思います。

このウル技を使って、残り人数の表示を「M～」にしたあとで、再び0からコインを1000枚集めると、いったいどうなると思いますか？　実はこの場合、残り人数がどんな状態でも、必ず表示は「M25」に戻ってしまうのです。ちなみに、コインを連続で何枚取れるか調べてみたところ、1万枚までは確認できましたよ。



人数に関係なくコインを1000枚集めると、表示は「M25」になる



コインの数は１万枚。星のうしろにある０がわかるかな？

ニンテンドウ64 銀

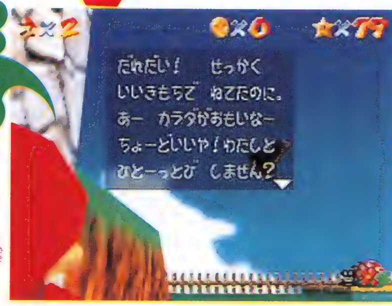
鳥と大空へ
スーパーマリオ64
神奈川県／桑山いづみクン

まず、「バッタンキングのとりで」のコースで、「いかりのバッタンキング」と「とりでのてっぺんへ」のパワースターを入手する。そして、再び「バッタンキングのとりで」のコースに入って、スタート地点のそばにある木のてっぺんに登ろう。すると、木から鳥が飛び出してきて、「ひとつ飛びしませんか？」と聞いてくるのだ。このあとジャンプで鳥につかまれば、空を飛ぶことができるぞ。ただし、飛んでいるときに壁にぶつかると鳥から落ちてしまう。また、しばらく飛んでいると鳥が疲れて、強制的に降ろされてしまうのだ。

スタート地点のすぐ近くにある木に登ったら、鳥が飛び出してきたぞ

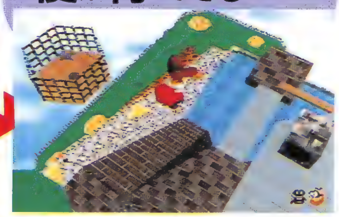


ホント？



うれしいお誘いをしてくれるじゃないの～。もちろんお受けしますよ

便利だよ～



おおっ！　これは楽だ。おかげでパワースターも簡単に取れそうだ

ニンテンドウ64 銅

グルグル回ろう
スーパーマリオ64
滋賀県／てつこうクン

「ボムへいのせんじょう」などの、コース内にクイが立っているコースに入る。そして、クイの周りをグルグルと何回も回ってみよう。すると、クイの中からコインが5枚出てくるのだ。ただし、コインが出てくるのは1本のクイにつき1回だけ。また、クイを少しでも地面に埋めると、コインは出てこないぞ。

クイの周りを何回も回ろう。クイのあるコースならどこでもＯＫだぞ



ジャラ　ジャラ



おおっ！　コインが飛び出したぞ。この調子で全部のクイから取れ！

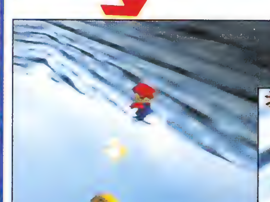
ニンテンドウ64 銀

スライダーの隠し通路
スーパーマリオ64
京都府／石川尭洋クン

「さむいさむいマウンテン」のスノースライダーで、下の写真の場所を矢印のように壁に向かって進もう。すると、壁をすり抜けて隠し通路に入れるのだ。ここは、ゴールまで筒状のコースになっているぞ。ただし、ペンギンとレースをするときにこの隠し通路を通ると、規定違反になって勝つことはできない。

スノースライダーで、コインが４つ並んでいる場所が隠し通路の目印





まっすぐ進むと壁にぶつかってしまいそうだが、なんと壁をするりとすり抜けて…

隠しコースに突入。筒状なので、外に落ちる心配ナシ



みんなの伝言板

スーパーマリオRPG その① カントリーロードの壁登り・タイムアタック自己最高記録8秒73!! 自分は、これでカエルコインを稼ぎまくった（新潟県／新田正文クン・14歳）。**その②** ミニゲームのばくれつカブト虫は、最高何点くらいまで出せるのですか? こうらの割れる音と、2倍ずつ増える得点がおもしろくて、どっぷりとハマっております。ちなみにわたしの最高得点は、113万点くらいです（徳島県／赤木新太郎クンのお母さん・?歳）。**スーパーマリオ ヨッシーアイランド** わたしの年齢にもなると、ボタン操作がうまくできなくなっている自分に気づく。これは悲しいことだ…（京都府／加藤高秀さん・26歳）。

スーパーファミコン 銅

教会の隠しアイテム

トレジャーハンターG

福岡県／姫野智樹クン

意外な場所にある隠し部屋から、アイテムを入手できるぞ。

レクルの町までゲームを進めて、この町にある教会へ行く。ここで、下の写真に矢印で示したように、神父の右のほうへ進んでみよう。すると、隠し部屋へ行くことができるのだ。ここには宝箱があり、中から「プロテクトリング」というアイテムを入手できるぞ。このアイテムを装備すると、戦闘中に体力が少なくなったとき自動的に回復をしてくれる。ただし、一度回復すると無くなってしまう。



レクルの町にある教会へ行く。ちょっと見ただけでは気が付かないが、矢印のように進むことができるのだ



なんと神父の右側に部屋が隠されていた。しかも宝箱まで発見したぞ



宝箱から「プロテクトリング」を入手。天からの贈り物だと思ってもらっておこう

スーパーファミコン 銅

お金を取られない

トレジャーハンターG

岐阜県／古田崇クン

まず、ダハラの森までゲームを進めて、森の奥にいるヴォルトグースを倒す。ここで、ヴォルトグースのうしろにあるタルを調べると6000Giv入手できるが、タルを調べないで一度森の入口に戻る。このあと再び森の奥へ行き、タルを調べて6000Givを入手しよう。すると、通常は森の入口にいる男に半分の3000Givを取られてしまうのだが、この場合は男が登場しないのだ。これで、まるまる6000Givもうけることができるぞ。





まずは邪魔なヴォルトグースを倒してしまおう

ヴォルトグースのうしろには大金の入ったタルがある

独り占めだ〜



タルを調べるまえに一度森の入口まで戻ると、男がいなくなっている



だれにも取られずに、6000Givもの大金を入手できるのだ

スーパーファミコン 銅

教会の隠しイベント

ルドラの秘宝

神奈川県／内山さおりクン

まず、リザの章の4日めまでゲームを進めて、ダヌルフ行きの定期船に乗る。そして、定期船が町へ到着したら、武人の塔に入らずにいったん町の外へ出て、再び町の中に入ろう。すると、日食のイベントが起きる。このイベントが終わったら、ダヌルフの町の南西の橋を渡ってみよう。すると、なぜか夜になるのだ。このあと、東の小さな教会へ行くと、デューンたちが女神の像を盗む隠しイベントが始まるぞ。ここでは、デューンたちに「教会の人間か?」と聞かれるので、「ええ、そうよ!!」と答えると1000ラグがもらえる。逆に、「いいえ、ちがいます。」と答えると片手剣の「ストラグル」をもらえるのだ。



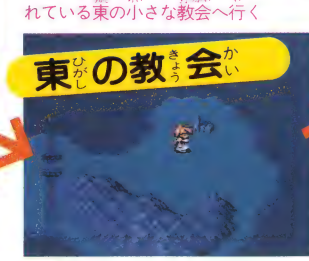
リザの章の4日め。定期船でダヌルフの町に到着したら、武人の塔に行かず町の外へ出る



町に戻ると、日食のイベントが始まる。このあと、町の南西にある橋に向かおう



クリューヌ城へと続く橋。この橋を渡ると、なぜか夜になる



夜になってから、女神の像が安置されている東の小さな教会へ行く



盗みの現場を目撃。ここで、「いいえ、ちがいます。」と答えると…



デューンたちから片手剣の「ストラグル」をもらえる。攻撃力の高いガーライルに装備させよう

超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4～6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

スーパーファミコン 銅 バザーをくり返し利用

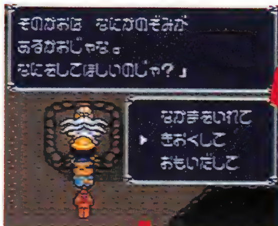
ごきんじょ冒険隊
青森県／イタコのイタロウクン

毎月1回だけ開催される幼稚園のバザーを、同じ月に何回でも利用できるウル技を教えよう。

まず、第3週めの日曜日に幼稚園へ行く。次に、バザーで2つ買い物をして、その月のバザーを終了させてから、神様のところでセーブをしてゲームを終わらせよう。ここで、リセットしてから再びゲームを始める。そして幼稚園に行くと、なぜか終了したはずのバザーが開催されているのだ。このウル技を使えば、おこづかいのあるかぎりいくらでもバザーで買い物ができる。ぜひ何回もチャレンジして、珍しいアイテムをたくさん手に入れてくれ。



❍園長先生と、ナッキー先生から1つずつ買い物をすると、バザーは終了



❍神様に会って、「きおくして」を選んでゲームをセーブする



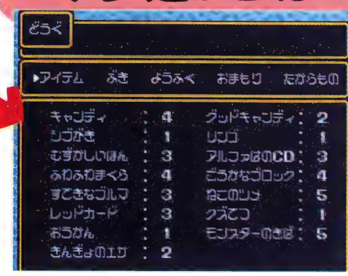
❍セーブしたあと「いいえ」を選んで、ゲームを終了させよう

終了後、さらにリセットする



❍ゲームを再開して幼稚園に行ってみると、再びバザーが開催されているぞ。どうして？

くり返せば…



❍このとおり、キャンディなどの貴重なアイテムが数多く手に入る

スーパーファミコン 銅 アーダンがパワーアップ

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
愛媛県／ああダン吉クン

なんと、アーダンが恋人のためにパワーアップしてしまう隠しイベントがあったぞ。

まず、ユニットどうしを隣り合わせにするなどして、第五章までにアーダンに恋人を作っておく。そして第五章が始まったら、ザクソン城南東にあるガケの先端にアーダンを待機させよう。すると、アーダンが自分の恋人や家族について独り言をつぶやくイベントが発生する。このあと、アーダンがパワーアップして、「わざ」の数値が5ポイント上昇するのだ。

第五章で…



❍恋人のできたアーダンを、ザクソン城南東のガケのこの位置に待機させる

アーダンの決意



❍こんな自分にも恋人ができた。感慨にふけるアーダンだった…



❍決意を固めてパワーアップ!! アーダンの「わざ」が5ポイント上がる

スーパーファミコン 銅 攻撃しつつみきりカウンター

ごきんじょ冒険隊
山口県／手嶋豊クン

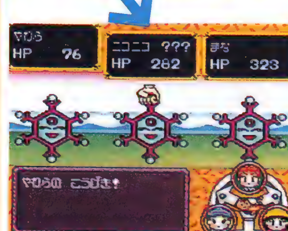
敵の攻撃をはね返す、みきりカウンターの有効活用法だ。

まず、やわらを仲間にして、みきりカウンターを覚えさせておく。次に、戦闘に入ったらやわらを前から1番めか2番めにおいて、みきりカウンターを選ぶ。ここで、次のキャラのコマンド入力になったら、Bを押してやわらのコマンド入力に戻してから、こうげきを選び直そう。すると、やわらが敵に攻撃を受けた場合にかぎって、1ターンに普通の攻撃と、みきりカウンターの両方をくり出すぞ。

やわらの入力で、みきりカウンターを選んだあとでBを押す

❍再びやわらのコマンド入力になったら、今度はこうげきを選んで決定しよう





❍まず、普通の攻撃がヒット！　にぎりこぶしでダメージを与えるぞ

❍さらに敵の攻撃をはね返してしまうのだ



魔装機神 使いやすいのでプレシアを育てていたら、周囲にロリコンあつかいされてしまった（栃木県／眞瀬昭彦クン・19歳）。**かまいたちの夜** 買ったのはいいけど、あまりの怖さにプレイできずにいた。すると知人が2日で解いて、さらに犯人まで教えられてしまった…。ひどすぎる（新潟県／星野恭子さん・24歳）。**ダービースタリオン96** ファンファーレが本物になったので、本当に競馬場へ行った気にさせてくれる（埼玉県／青木一史クン・16歳）。**ポケットモンスター** 『緑』に出てくるポケモンは全部集めたけど、『赤』を持っている弟がなかなか交換に応じてくれない。たのむよ～（秋田県／斉藤広明クン・13歳）。

アーダンのぼやき

スーパーファミコン 銀

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜

兵庫県／梅本宏典クン

モテないアーダンに、アイテムがプレゼントされるウル技だ。第二章で、ハイライン城の南にある岬の先端に、恋人がいない状態のアーダンを待機させよう。すると、アーダンがグチをこぼすイベントが始まる。このあと、地面に落ちている「ついげきリング」を入手できるのだ。この「ついげきリング」は、装備すると追撃の個人スキルを使えるようになるアイテムだ。ただし、このアイテムはアーダンに装備させずに、アイラやレヴィンなど、動きの速いユニットに装備させるとより効果的だぞ。



○第二章で、ハイライン城南の岬の先端にアーダンを待機させよう

アーダンの独り言



○「どうして自分はモテないのだろう」。グチをこぼし始めるアーダン



○天の恵みか？ アーダンの足もとに、古びた腕輪が落ちていたのだ



○腕輪は「ついげきリング」だった。これでアーダンも女の子にモテモテ!?

でも、役立たず



○動きの速いユニットが装備すれば、追撃ができる。悲しいかな、動きのおそいアーダンではあまり役に立たない

毎度おなじみ、隠し種牡馬

スーパーファミコン 銅

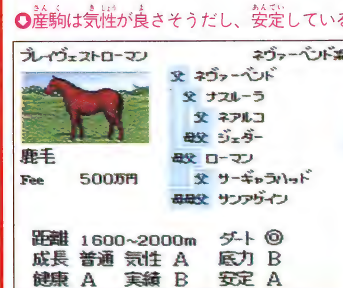
ダービースタリオン96

岩手県／黒井ミサ夫クン

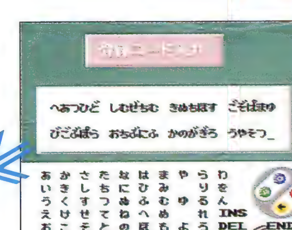
このところ毎回新たな隠し種牡馬を紹介しているが、今回は「ブレイヴェストローマン」と「ギャロップダイナ」の紹介をしよう。牧場の郵便箱にある登録コード入力画面で、下の登録コードを入力すると、隠し種牡馬が登場するぞ。「ブレイヴェストローマン」は『II』から復活。ネヴァーベンドのインブリードがねらいめだ。そして「ギャロップダイナ」は、ノーザンダンサーとボールドルーラーのインブリード、さらに底力のAが魅力的だぞ。

ブレイヴェストローマン			
へあつひど	しむぜちむ	きぬちぼす	ごぞばまゆ
びごぶぼら	おちぶにふ	かのがぎろ	うやそつ_

ギャロップダイナ			
たちひける	ろひわつろ	へめにのの	つとむむが
たむしたろ	でぱちそあ	ぱゆせぐご	ぬのせえ_



○産駒は気性が良さそうだし、安定している



○牧場の郵便箱からこの画面に入って、登録コードを入力するべし

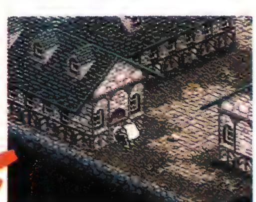
ドロボーからプレゼント？

スーパーファミコン 銀

ダークハーフ

東京都／島作薫クン

ドロボーからファティアをもらえる、ヘンテコなウル技だ。まず、降臨節第4日までゲームを進める。次に、降臨節第3日には入れなかった、ロウバムの西エリアに行く。そして、下の写真の家に入り、中にいる男と話してみよう。この男はかなり怪しげなそぶりを見せたあげく、自分のことを「ドロボーだと思ってる？」と聞いてくるぞ。ここで「いいえ」と答えると、「あんたいい人だね」と言われたうえに、ファティアを3つももらえるのだ。



○降臨節第4日になったら、ロウバムの西エリアに行ってこの家へおじゃましてみよう



○中には1人の男が。様子がことごとく怪しい。もしかしてドロボー？



○「はい」と答えたいところだが、「いいえ」と答えよう

共犯者の心境



○ワイロをもらって、見逃してやったような嫌な気分になる

超ウルトラ技

スーパーファミコン 銅
いつでもフリーモードで遊べる
フィッシング甲子園
新潟県／恩田真人クン

1度クリアしないと現れないはずのフリーモードを、いつでもプレイできる技だ。

Bを押しながらリセットして、「KING RECORDS」と画面に表示されるまでBを押し続けよう。このあと、どのデータを選んでもいいからゲームを始めると、好きなステージを選んでプレイできるのだ。

Bを押しながらリセットする



この画面になるまでBを押し続ける



選ぶデータはどれでもいいから、ゲームを始めよう

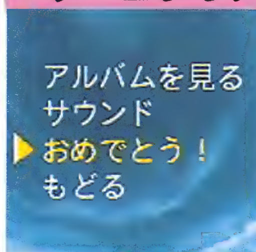


ここでステージを選択。いきなり決勝戦に挑戦することもできる

ニンテンドウ64 銅
エンディングが見られる
パイロットウイングス64
高知県／エルカネッククン

まず、エキストラゲームをのぞく、すべての種目をブロンズバッジ以上にして、一度ゲームをクリアする。そのあと、エンディングが終了したら、ゲームを再開してオプションを選ぼう。すると、「おめでとう！」という項目が追加されているのだ。これを選ぶと、いつでも優雅なエンディングを見ることができる。

ゲームクリア後



「おめでとう！」。なんだコレは？ さっそく選んでみよう



なんと、いつでもエンディングが見られるコマンドだったのだ。美しいこの大空を何度も楽しめるぞ。

ゲームボーイ 銅
お返しにわざマシン
ポケットモンスター
静岡県／穐山福太郎クン

まず、タマムシシティにあるデパートの屋上に行き、自動販売機で売っているのみものを買う。そして同じ階にいる、のどの渇いた女の子にあげてみよう。すると、あげたのみものの種類に応じて、わざマシンがもらえるのだ。詳しくは左の表を見てほしい。なお、わざマシンを起動したとき、中に入っているわざの名前と、戦闘で敵にわざを使ったときの効果についても、同じ表にまとめておいたぞ。

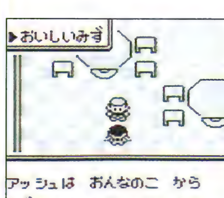
のみものの種類	わざマシン（わざ名）	わざの効果
おいしいみず	わざマシン13（れいとうビーム）	1割の確率で敵を凍らせる
サイコソーダ	わざマシン48（いわなだれ）	3割の確率で敵を気絶させる
ミックスオレ	わざマシン49（トライアタック）	3割の確率で敵をまひさせる



デパートの屋上に行き、自動販売機でのみものを買おう

この女の子に、さきほど買ったのみものをあげてみると…





のみもののお礼に、わざマシンがもらえるぞ。とっても得した気分なのだ

技彦のMiniサポート



エンディングが見られるパイロットウイングス64

パイロット姿で再び登場。ジャンプルホッパーで跳びまくっている金田一技彦です。今回のウル技で、いつでもエンディングを見られるという技を紹介しましたね。でも「そんな簡単にクリアできないよ〜」という人のために、今回はやっかいなメカ・ホークの退治方法と、ジャイロコプターの操作テクニックをレクチャーします。

ジャイロコプターのタスクで一番テクニックを必要とされるのが、メカ・ホークの登場するタスクでしょう。あちこち動き回るメカ・ホークに、ミサイルの照準を合わせようとして出力を下げ続けていると失速してしまいます。そこで、ジャイロコプターの速度をできるだけ遅くして、しかも失速しないようにA、Bボタンの同時押しをしましょう。出力は下の写真くらいがベスト。高度をメカ・ホークの頭に合わせれば、ミサイルの照準も長時間合わせることができますよ。また、ミサイルは2発ずつ撃って、照準を合わせる回数を減らすのがポイントとなります。



この出力でA、Bボタンを同時に押せば、高度や速度を一定に保てる

次号のファミマガ64は、8月9日（第2金曜）発売です。

木コイン

キミのハガキだ！ その① 最近のゲームは漢字がかなり多く使われている。低年齢層向けのひらがなモードがあってもいいのでは？（京都府／柴田憲壱クン・19歳） **その②** 本物のパチンコは、お金がかかるのでゲームでガマンしようと思うのですが、はたして本物のように熱中できるものですか？（東京都／黒部英和さん・31歳） **その③** この年でファミマガ64を読んでいるのは、子供との話題を共有するためなんです（神奈川県／河島康人さん・42歳）。**その④** 2カ月間、毎日スーパーファミコンをやり続けたら、なぜか視力が0.9から1.5に上がった。もしかしたら、ゲームは目にいいの？（埼玉県／大竹浩志クン・18歳）

パイロットが黒コゲ

ニンテンドウ64
パイロットウイングス64
北海道／北野広大クン

A証クラス全種目をシルバーバッジ以上にして、キャノンボールをプレイ可能にする。このあと、スーパーキャノンのターゲット1を選び、煙突の炎へ大砲を撃つと、パイロットが炎に焼かれて黒コゲになるぞ。



○この、炎を上げる煙突めがけて大砲を発射！



○黒コゲになりながらも飛んでゆくパイロット。いと哀れ

敵が幽霊になる

スーパーファミコン
す～ぱ～なぞぷよ通
鳥取県／寺岡元春クン

「ルルーの鉄腕繁盛記」で、動き回る敵が最初にいた位置にルルーを移動させ、Bを押してオプション画面にする。そのあと元の画面に戻すと、ルルーと敵が重なっているぞ。さらに、その敵にぶつかろうとしてもすり抜けてしまい、話すこともできなくなる。この状態は敵が移動すると元に戻る。

○敵が最初にいる○印の位置に移動する





○いったんこの画面にする。このあと元の画面に戻そう



○敵とルルーが重なった。移動はできるのだが…

あっ、あれっ？

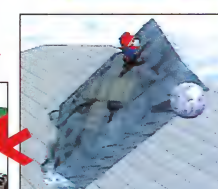


○敵の体をすり抜けてしまう！ この敵が一歩でも動けば元に戻るぞ

見晴らしの良い場所

ニンテンドウ64
スーパーマリオ64
徳島県／宇治野幸宏クン

コース2でバッタンキングと戦い、バッタンキングが倒れたら背中に乗る。そのあと起き上がり始めたら、頭の方向に向かって走ろう。すると、バッタンキングが立ち上がったときに、ちょうど頭の上に乗れるのだ。



○バッタンキングが起き上がったら背中を駆け上がる



○頭の上に乗ると、バッタンキングがグルグル回るぞ

背景を操作する

スーパーファミコン
す～ぱ～なぞぷよ通
大分県／愛のドラゴンクン

おぷしょん画面で、十字ボタンの上下いずれかを押し続けよう。すると、ボタンを押している方向に、おぷしょん画面の背景のぷよが動き出す。ボタンを押している時間が長いほど、ぷよの動きが速くなるぞ。

ビュ～ン



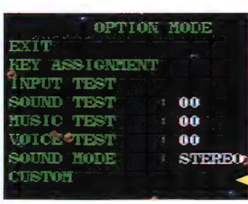
○十字ボタンの上か下を押し続けると、ぷよが速く動くのだ

すぐにおぷしょん

スーパーファミコン
す～ぱ～なぞぷよ通
広島県／ゲジ田ゲジ夫クン

すぐにおぷしょん画面にすることができる技だ。
ゲーム中、Lを押しながらリセットしよう。すると、デモ画面やタイトル画面などを飛ばして、いきなりおぷしょん画面になるのだ。

Lを押しながらリセットする



○タイトル画面を飛ばして、この画面になる。これは便利

ジャンプができる

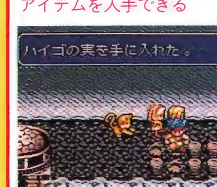
スーパーファミコン
トレジャーハンターG
岐阜県／長尾康央クン

アクラスの港町で、カエルカジノの右側にある段差を調べる。すると、段差を跳び越えて、通れるようになるのだ。この先にはタルがあり、中から「ハイゴの実」などのアイテムを入手できるぞ。

ピョン！



○上の場所でジャンプをすることができるのだ



○進んだ先にはタルがあり、アイテムを入手できる

壁を無視してセーブ

スーパーファミコン
トレジャーハンターG
奈良県／北口晶雄クン

意外な場所でセーブができる技だ。アトランティスまでゲームを進めて、右下の写真のように、壁越しにセーブポイントを調べてみよう。すると、なぜか壁を無視してセーブすることができるのだ。



○壁越しにセーブポイントを調べよう



○普通にセーブができるのだ。これがアトランティスの謎か？

鳥が2羽になる

スーパーファミコン
トレジャーハンターG
神奈川県／加藤正雄クン

「シャトレンの地図」を入手してから、バベルの塔のDr.ハローのいる部屋へ行く。そして、一度ほかの階に行ってから再び戻ってくると、なぜか鳥のカケスが2羽になっているのだ。



○Dr.ハローのいる部屋に行く。まだ鳥は1羽



○ほかの階に行ってから戻ってくるとなぜか2羽に！

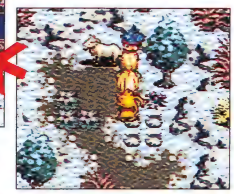
超ウルトラ技

●この号のウル技に関する質問は、休日を除く月曜から金曜の午後4〜6時（☎022-213-7555）にお願い致します。

スーパーファミコン 臭いアイテム

トレジャーハンターG
福岡県／姫野智樹クン

臭い場所から臭いアイテムを入手できるぞ。ムバンの森までゲームを進めて、この森の奥に1匹だけいる、ヤギのお尻を調べてみよう。すると、「くさい玉」というアイテムを入手することができるのだ。


●森に1匹だけいるヤギの、臭い部分を調べてみよう



●もしかして、こうやって作っていたのか!?

スーパーファミコン ハチ退治のお礼

トレジャーハンターG
福岡県／姫野智樹クン

タニアの町の主人公の実家へ行き、木にぶら下がっているハチの巣を調べよう。すると、ネジロバチとの戦闘になる。これを倒すと、近所の人からお礼に「デリシャスおやつ」をもらえる。


●でっかいハチの巣を発見。調べてみると…

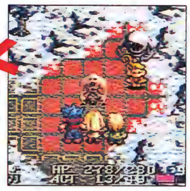


●ネジロバチとの戦闘になるが、倒すとお礼に回復アイテムがもらえちゃうのだ

スーパーファミコン 最後の方向転換

トレジャーハンターG
滋賀県／上田啓介クン

戦闘中、敵に背後をとられにくくなる技を教えるぞ。移動をしてアクションポイントが無くなったら、すぐに向きたい方向の十字キーを押そう。すると、行動終了の直前に、体の向きを変えることができるのだ。


●このまま移動すると、敵に背後をとられる



●行動終了の直前に、方向を変えることができるのだ

超ウルトラ技大募集！

ウル技を見つけたら、下のハガキの書き方を参考にして、技の詳しいやり方、郵便番号、住所、名前（フリガナ）、年齢、電話番号をはっきり書いて送ってほしい。もし、同じ内容の技が送られてきた場合、ハガキは消印、FAXは通信時刻を見て、一番早く送ってくれた人の技を採用している。ちなみに、新しいゲームの技ほど、採用される可能性がグンと高くなるぞ。今、編集部では『スターオーシャン』の技を広く募集している。ガンガン採用するつもりなので、ドシドシ応募してくれ。

●技のランクと賞金・賞品●

金コイン	1万円＋ファミマガ64特製記念品
銀コイン	5千円＋ファミマガ64特製記念品
銅コイン	3千円＋ファミマガ64特製記念品
木コイン	千円分の図書券

FAXの場合は24時間OK!!
FAX番号 022-213-7535

ハガキ

↓おもて

50円 980-□□
仙台市青葉区二日町6-7
TIMファミマガ64編集部
ウル技係
☆ハード（ニンテンドウ64、スーパーファミコン、ゲームボーイなど）
☆ゲームタイトル

・ゆうびんばんごう
・じゅうしょ
・なまえ（フリガナ）
・とし
・でんわばんごう
・技の内容

↑うら

スーパーファミコン 口ゲンカをする

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
岩手県／愛は心の仕事だクン

まず、レヴィン、フュリー、シルヴィアの3人に恋人がいない状態で、第四章までゲームを進める。そして第四章が始まったら、フュリーとシルヴィアを隣り合わせにしよう。すると、フュリーとシルヴィアのあいだで、レヴィンを取り合って口ゲンカが始まるのだ。


●フュリーとシルヴィアを隣り合わせにする

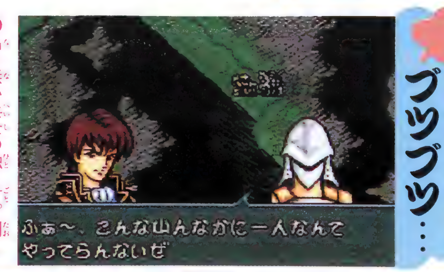


●レヴィンを巡る女の争い。それにしても、レヴィンってもてるな〜

スーパーファミコン 兵士の独り言

ファイアーエムブレム 聖戦の系譜
栃木県／エド・ウッドクン

第二章で、アンフォニー城を制圧するまえに、エバンス城北の山中にいる兵士の右側にユニットを待機させよう。すると、兵士がブツブツと独り言をつぶやくのだ。なお、この場所へはキュアンやシグルドなど、上級クラスのユニットでしか移動できない。



●名も無い兵士の独り言。倒してしまうのは、ちょっとかわいそう

当選おめでとう！

ファミマガ13号のウソテッククイズの当選者は、左の10名に決定しました。最終回ということで、約1500通もの応募がありました。「ウソ技をやめないで」という声のハガキが意外と多く、これには技彦さんもビックリしていましたよ。もし、復活することがあったらみんなよろしくね。チャオ。

No.13 当選者

- 岩手県／千葉康裕
- 千葉県／仲田雄一
- 千葉県／黒田賢一
- 東京都／山口麻里
- 新潟県／中村幸太郎
- 富山県／山崎健
- 岐阜県／篠原良尚
- 静岡県／岸村寿夫
- 大阪府／森崎大策
- 大分県／小原美由紀

以上敬称略

独占インタビュー！

「N64は小麦粉のようなハード」

ハドソン N64開発レポート



常務取締役 中本伸一氏

『金田一少年の事件簿（仮称）』のタイトル発表以来、N64に関して動きのなかったハドソンだったが、5月の某日に新しいタイトルが浮上してきた。そのタイトルとはお馴染みのシリーズ物で、『ボンバーマン64（仮称）』と『スーパーパワーリーグ64』の2本。さっそく、札幌にあるハドソン本社へと赴き、常務取締役の中本伸一氏にインタビューを敢行した!! 今回のインタビューの目的は、発表されたゲームソフトに関してだったのだが、中本氏から予想以上のおもしろい話が飛び出してきた。それが右に示したタイトルの一言なのだが、はたしてその意味はどういうことなのか？ その詳細に迫っていく。さらに、ハドソンはN64でどのようなゲームを作っていくのか、という本来の目的も忘れずにお届けしよう。

N64の可能性について

——今回発表された3本のタイトルについて、お話をお聞きしたいのですが。

中本伸一氏（以下、中本） まだ具体的な話はできませんが、タイトルを発表したソフト以外にも、いろいろと動いています。今は、ニンテンドウ64というハードで何ができるかを研究しているところなんです。タイトルを発表したソフトに関しても同じで、より面白いゲームにしていくため、まだまだ試行錯誤をしている段階です。

——ハードの研究とは？

中本 ニンテンドウ64と言うのは、とてもプログラマフルにできています。これまでのハードウエアは作り付けのものであり、完全に決まった仕様のなかでゲームを動かしていただけです。そこで、ゲームを作る者が、あそこはこうしたいとか、そこはこうしたいとかと言うリクエストがあっても、作り付けのハードウエアでは、それが適わない。でも、ニンテンドウ64は、その仕様の部分の変更ができるんです。どういうことかと言うと、ハードウエアの機能自体をソフトでプログラミングしてしまえるのです。たとえば、任天堂さんの『スーパーマリオ64』を見ると、ニンテンドウ64はポリゴンマシーンだと捉えがちですが、それ以外の方向にだって開発者自身が持っていけます。たとえば、スプライトを無制限に出したい人もいれば、サウンドノベルでスプライトは何枚もいらないから、音のほうですごい処理をしたい人もいるかもしれません。そう言ったプログラマーがハードウエアに対してこうあってほしいな、というリクエストに応えられるマシンだと思っています。今までのサターンやプレイステーションでは、それぞれ妥協点と言うものを見つけて、セガのハードはこうですよ、ソニーのハードはこうですよ、と言う最大公約数的なハードウエアの性能をメーカー側が決めています。それに対してプログラムしてください、と言う感じなんです。もちろんサターンは豪華なハードウエアだし、プレイステーションは美しいアーキテクチャーなハードウエアなんですけど。ニンテンドウ64の変わっているところは、「プログラマーさんは、このハードウエアの性能をどう使いますか？ やりたいこ



○任天堂の『スーパーマリオ64』。場面場面で小麦粉のようなチューニングが…

とに合わせてハードウェアの環境を変えてください」そう言うアーキテクチャーなんです。任天堂からは、最大公約数的な動作をする開発ソフトが提供されています。この最大公約数的な既製品のパッケージだけを見ると、どれを取っても中途半端な感じに取れます。カタログ的には一応なんでもできるようだけど、特徴がないハードウェアだと判断してしまうゲームソフト会社もあるのではないでしょうか。ここで、どうしてこのようなスペックになっているのか考えて、ニンテンドウ64を研究して細かいところが分かってくると、別な素材になってくるんです。たとえば、PC-FXみたいに動画をバリバリやりたいときにも、その動画をPC-FX以上にできるハードウェアなんです。ただ、最初から動画の得意なハードウェアなんですよと言われると、このハードウェアは動画が得意なんだから、ポリゴンのゲームを作ろうと思わないかもしれません。その辺りもハードウェアに対しての理解の度合いで変わってくると思います。だから、わたしはニンテンドウ64を「小麦粉のようなハード」だと思っています。

——その「小麦粉のようなハード」とは、とてもおもしろい表現ですね。具体的にどういうことなのですか?

中本　小麦粉というのは、いろいろな使い方ができる食材ですね。てんぷらやトンカツのように付けて使ったり、ケーキとかイーストを入れて練って焼いたパンとか、とにかくいろいろなバリエーションがあると思います。そういう面でニンテンドウ64は、すごく小麦粉に近いと言うか、小麦粉のような素材だと思っていただければ間違いないと思います。たとえば、任天堂さんがゲームソフト会社さんに対して標準で出している開発用のパッケージは、餃子の皮の作り方が入っているとします。でも、パンを焼こうと思ったら焼くことだってできるのです。その焼き方は自分で見つけてください、素材は小麦粉ですよ。そういうスタンスなんです。それに対してセガのサターンや、ソニーのプレイステーションもいいハードウェアで、ぼくに言わせると「ものすごく上質なステーキの肉」です。ステーキの肉は、塩、胡椒で焼くだけでも美味しくなりますね。だから、これらのハードウェアも同じで、ポリゴンでこのように作っていったら、いいゲームができますよという素材だと思います。そのまま普通のソフト会社が見たらタレを付けて焼くとか、サイコロステーキにするとか、そのぐらいの差しか出てこないのではないでしょうか。肉は肉なんです。料理の幅としては、とってもおいしい上質のステーキ肉であることには間違いありません。でも、使い方の創造力と言った面では、これはこう言うものなのだと先入観があって、すべて同じようになってしまっていると思います。だから、同じような内容のゲームになってしまうのではないでしょうか。だいたいが3Dの格闘ゲームとか、クォータービューあたりの視点でポリゴンのキャラが動き回るシミュレーションかRPGとか、似たような感じのゲームになっていると思います。あとは多少ムービーを使ってゲーム間をつなげるとかになっていますよね。これがメーカー側の最大公約数的な仕様による先入観で、ゲームを作っている証拠だと思います。だから、そこそこ面白いゲームができるし、その代わりにみんな似たような発想で同じゲームばかりになってしまう…。任天堂の『スーパーマリオ64』自身、ポリゴンがバリバリのゲームかというと、そういうわけでもなく。確かによく見ると、キレイにマッピングはしていますし、出てくるキャラクタはすべて3Dのポリゴンで描かれています。でも、何万というポリゴンを出して、キャラクタの関節の動きを美しく見せたり、技を見せたりするようなコンセプトでは作られていないと思います。場面場面によって小麦粉のようなチューニングがなされています。さすがですね。もう一つ注目しているのは、セタの『最強羽生将棋』です。あれもユニークですね。ようするに極端な話、画面表示はなくてもよく、思考アルゴリズム、つまりハードウェアのアーキテクチャーはどうでもいい、RISC・CPUがどれだけ速いかということを世の中に出してきていますよという。あのゲームソフトもニンテンドウ64のカタログのひとつですね。セタさんも面白い選択をしたなと思います。



●セタの『最強羽生将棋』。思考スピードの速さを追求したソフトですね

とにかく、ニンテンドウ64で一番やってはいけないのが、このハードウェアはこのようなハードウェアだから、こういうゲームを作るべきだと先入観をもってゲームを作ってはいけないと言うことです。それはゲームでないですね。やはり遊びを考えるというのは、ユニークな発想から始めなくてはいけないと思います。たとえば、『ヨッシーアイランド』みたいなゲームを作ってくるんじゃないかな、と思っています。あれはスーパーファミコンのゲームソフトで秀作でしたね。ポリゴンではなくて2次元の回転できる面が4つも5つもあり、2次元的な変化を出すという『ヨッシーアイランド』以上の2次元の変化をやるのは面白いと思いませんか。今までにないものだと思いますよ。任天堂さんはニンテンドウ64をポリゴンマシーンとは思っていないはずなので、そういうゲームを出してくるのではないでしょうか。これも小麦粉的な応用例のひとつですね。

そこで、ハドソンはどうしていくのかというと、ぼくらはマルチプレイヤーゲームを得意としていますので、ニンテンドウ64でもやっていきます。目標として『ボンバーマン』を4画面分割のビューポイント視点で見たらどうなるのか、これを今取り組んでいます。たとえば、4つに分割された視点の中で、自分以外のキャラクタの画面で自分はどのように見えているのかがわかったときにどう対処していくのか、そういう駆け引きが生まれるようなゲームを作っていきます。こういう駆け引きのうえに、ゲームの面白味が出てくると思います。その辺りも含めて、『ボンバーマン64』は、全体的なシステムから細かな演出部分まで、じっくりと検討を重ねています。

——なるほど、わかりました。

中本伸一氏インタビューは、114ページへと続く。

非常に便利な食材で、料理人の腕次第でどんな料理にもなる。開発者の力量が直接問われるハード

「気合い入力」というのは？

113ページからの続き

――今回『ボンバーマン64』など、タイトルが発表されたときにいただきました資料の中に、「気合い入力」という言葉が書いてありましたが、これは具体的にどういったものでしょうか。

中本　モノを軽くなげたり、力強く投げたりする違いを、ゲーム内で出してほしいと言っても、今までのジョイスティックではできないんです。たとえば、力加減の表現のひとつとして任天堂の『カービィボウル』がありますが、これは画面に表示されたゲージを使うものです。このゲージでタイミングを合わせていくのですが、自分は今投げたいけれど、タイミングが合うまで待たされることになります。このようにパワーコントロールが必要なものは、だいたいゲージによるタイミングを合わせていくものですね。それがニンテンドウ64の3Dスティックになると、その感じがダイレクトに入力できます。たとえば、軽く投げたいなら3Dスティックを軽く押すべきだし、反対に力強く遠くへ投げたいなら3Dスティックをグッと強く押すべきですね。そういうインターフェース（コントローラなどの入力機器）が、今までありませんでした。『スーパーマリオ64』以前の2次元的なマリオの時代でも、ジャンプの高さとかはボタンを押している長さでダイレクトに入力できています。高くジャンプしたいときには、ボタンを押す指に力が入りませんか？　その感じがゲームの画面に反映されることによって、自分はマリオをコントロールしているというフィードバックがきます。これで、自由自在にコントロールができて気持ちがいいな、みたいになるんですよ。最近、その手のアクションゲームから、そういう感覚が薄れてきたと思いませんか？　なかには、そういう調整をしているゲームソフトももちろんありますが。話は変わりますが、もともと3Dスティックのようなアナログ入力と言うものは、簡単なものでかなり昔からあったんですよ。

――それはどういうものでしょうか？

中本　ラジコンのプロポなんですよ。ラジコンの世界では、昔からアナログの入力が主流だったんです。もちろんプロポからラジコンに届く信号はデジタルですが、本質的に人間はプロポでコントロールしていきます。実際の航空機の操縦桿も同じで、動かすときも本来は軽く引いたりするだけでいいのが、わざと人工的な重さをつけているんです。これによって機種を上げるときに、よいしょって上げるフィードバックをさせることで、安定した飛行をできるようになっています。そのプロポのようなアナログのインターフェイスが昔からなぜあり続けているのか、ということですね。やっと、ゲーム業界がそのことに気づいたとぼくは思ったんですよ。だから、この3Dスティックと言うアナログのインターフェースは付け焼き刃でできたものではないんです。それがベストなインターフェースというのであれば、やっとゲーム機が人間にとってベストなインターフェイスを身につけたと考えるべきですね。でも、それだけではダメで、ソフトウエアの後押しがないと、それが理想的なインターフェースであると証明することができないというのがありますけど。ニンテンドウ64には少なくともハードウエア的に、標準で3Dスティックと言うインターフェイスが付いていますね。でも、それをただ単純にジョイスティックの新しいものと考えてはダメなんです。

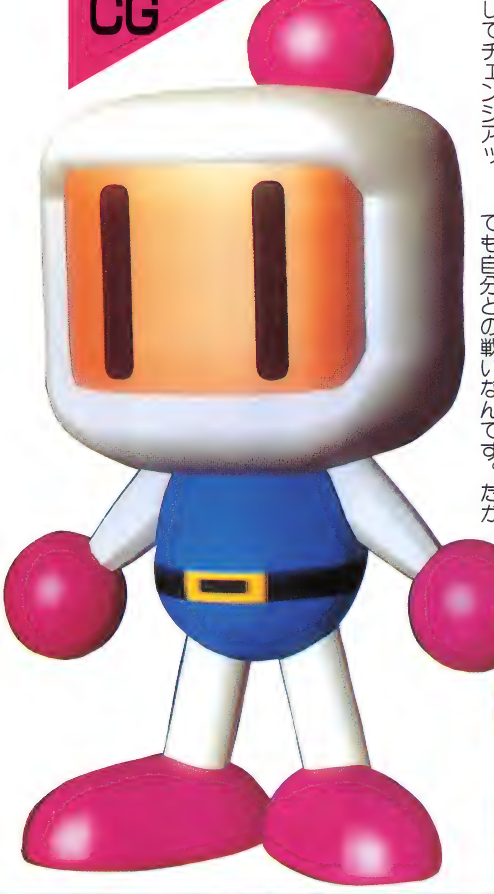
――なるほど…、ラジコンのプロポですか。参考になりました。3Dスティックを後押しするソフトウエアについて、ハドソンでは何かありますか？

中本　3Dスティックの使い方はいろいろとあります。たとえば、9回裏の二死満塁で、負けているけどここで一発打ったら逆転という場面があります。このとき緊張しますよね。そのときの指先の震えをアナログの3Dスティックならわかるんですよ。だから、指先が震えているとき、機械のほうがプレイヤーの緊張を感じとれるから、駆け引きとしてチェンジアップしてくる。こういう駆け引きに使うと面白いですね。こういったプレイヤーの感情を読み取る感覚に、この3Dスティックを使うべきだと思っています。その面、ラジコンの場合は、結果自身がそういう心理状態を表しています。コースアウトをしたとか、コーナーを踏んだとか、他車に抜かれて動揺したためにスピンしたとか、そういうのが面白いですね。やはり心理的な駆け引きがあって、レースのように抜きつ抜かれつの場面でも自分との戦いなんです。だか



3Dスティックは、ラジコンのプロポのスティックと基本的に同じものです

ボンバーマン64（仮称）のイメージCG



3Dスティックをどう使わせるかが、ソフト開発者の大きなポイント

N64に関してもハドソンらしい"味付け"のソフトを作ります

ら、奥が深いし、ラジコンや車でのレース、バイクでのレースでも最終的にその魅力に取りつかれた人がアナログのインターフェースを使っている。それに近いものをゲームの中で表現してみたいですね。レースゲームでは、最初に最速タイムを競ったりします。でも、本当はもっと面白い駆け引きがあって、そういうものを実現しなければならない。それらを表現しているもののひとつが『スーパーマリオカート』だと思っています。心理状態をついてのイベントや、事件を起こすようなチューニングをするのは、ゲームソフト会社の楽しみですね。そういうチューニングを気づかないように入れているものがあります。たとえば『デイトナUSA』なんかにしても、みんなと競ってプレイしていると1位で走っている人に、その後を追う人の車がやけに速く追いつくんです。ようするに差を縮めようとするロジックが入っているんです。スピードとか回転計の表示は同じなんですけど、1位の人が見えているときは近づいていきますよ。よくできていますよね。そのロジックがあるから、車が団子状態になってみんなが熱くなって競い合うんです。だから「気合い入力」と言うか、追いつきたくてアクセルをベタ踏みしている人を、機械が感じとって加勢してあげるみたいに、そのあたりのチューニングが大事ですね。願わくはそういった部分にアナログ入力の良さを使ってほしい。3Dスティックにしても楽しみにしていますし、単純に言えばやり方はいろいろあります。野球ゲームなんかも1つのいい例ですね。打つほうも投げるほうも強さの調整ができるようにしてもらう。あと、性格まで読み取ってもらう。几帳面な人なら毎回同じところに打球を飛ばすとか、雑な人なら同じところへなんか打てないとかを出したいですね。ハドソンらしさを出すには、そういった部分に重点をおこうと思っています。だから野球の場合なら、バッティングなどの強さを当然コントロールするけれど、それ以外にプレイヤーの感情的な部分を読み取る。これらのことを、ハドソンでは「気合い入力」と言っています。このように3Dスティックの使い方は、もっといっぱいあると思います。たとえば、うちが今進めているもので『～ビーダマン』というゲームソフトがあります。ビーダマンと言うのは、両手でビーダマンの腹をはさんでしめて撃つのですが、このときL、Rボタンを押している力具合によって威力が変わるようなチューニングにしたいですね。これによって、実際にビーダマンを両手ではさんでビー玉を飛ばすときと同じ感覚を、プレイヤーに感じさせられればうれしいです。



磁気ディスクでのゲームは?

——わかりました。最後にニンテンドウ64で予定されている周辺機器、磁気ディスクでのゲームは予定されていますか?

中本 書き換えられる磁気ディスクですよね。これはCD-ROMより容量が少ないし、書き換えられるものも少ないから大したことがないと思っていてはつまらない。みんな、イベントシーンがたくさん入っているからいいのかと言いたいですね。そういう発想になっているから磁気ディスクでゲームが作れないんです。CD-ROMの2枚組み、3枚組みだって騒いでいるけど、ようは2枚組みでも3枚組みにしても、2日から3日であきてしまうゲームソフトばかりですね。確かに、キレイですねあのシーンはとか、このビジュアルは見せてくれるねというのはたくさんあるけど、それがゲームの本質ではないんです。ぼくらはCD-ROMのことはよく知っているし、いいメディアだと思っています。でも、間違えてはいけないのが、容量に走ってビジュアルシーンばかりあってはダメなんです。やはりゲーム的に面白くなくてはいけませんね。磁気ディスクのように書き換えられるということは偉大なことです。たとえば自分の買ったソフトが腐ってきてもいいんじゃないかと思います。腐っていくソフトは、自分が磨いていけばいくほど光ってくるんです。そうすると、今までの発想を変えることになります。今までの発想は再生型というか、ためていたものを吐き出すものです。格闘の投げ技を例にとれば、どんな状態でも同じ投げ技になってしまいます。投げ技だって体調によって微妙に変わってくると思うんです。鍛え方によっても変わってきてもいいですね。「お前の投げ技はハデでいいなぁ。オレの投げ技はちまちましていて一応効くけど、すぐに相手が立ち上がってくるんだ」と同じ投げ技でも違ってくるみたいに、それは磁気ディスクの書き換えを使えば簡単にできます。書き換えることによって技の威力が高くなったり、もしかしたら忘れてしまうかもしれません。投げ技を忘れてしまったら、もう一度特訓をして投げ技を覚え直すと言ったことも考えられます。そういう方向に書き換えを使うと面白いと思います。もうひとつはカクカクとした骨格があるものでなく、粘土みたいなキャラクタがあってもいいと思います。そういった伸び縮みする不定型ものの動きは、計算で求められます。ニンテンドウ64ではCPUのパワーがあるからデータの再生ではなく、リアルタイムで計算して微妙な不定型キャラクタの動きを出せます。また、いろいろなパラメータから計算して、太った体型や痩せた体型をリアルタイムで計算して出せます。磁気ディスクなら数十メガ分のパラメータが入るからすごいですよ。この磁気ディスクも小麦粉のようなハードウエアで、魅力的な素材ですね。ハドソンとしては磁気ディスクで大作RPGを考えています。しかも、磁気ディスクにPLGSを組み込むというのもありえます。

——今回は貴重なお話をありがとうございました。

超新作先取り大作戦

さくいん

●ニンテンドウ64
超空間ナイター
　プロ野球キング ……118
●スーパーファミコン
ウイニングポスト2
　プログラム'96 ……116
マジカルドロップ2 ……118
●ゲームボーイ
ストリートレーサー ……117
パチ夫くん　ゲームギャラリー ……117

画面はすべて開発中のものです

ラムタラが使える最新データに更新

ウイニングポスト2 プログラム'96

SFC　シミュレーション
光栄
10月4日発売予定
9800円
24M+256KSRAM

すでに発売された『ウイニングポスト2』のシステムや遊び方はそのままで、レースプログラムや騎手、馬などのデータを'96年の最新データに更新したものだ。レースは中央競馬の新プログラムに完全対応しているので、今年から新たに設立された「NHKマイルカップ」や「秋華賞」といったレースがバッチリ楽しめるぞ。



⬆レースや騎手などの情報が得られる「競馬ニュース」は健在。育成や馬券買いの参考に

'96年のプログラムでレースが楽しめる!





⬆⬆レースシーンも『〜2』と同じ。コーナー一回って、いざ直線へ!

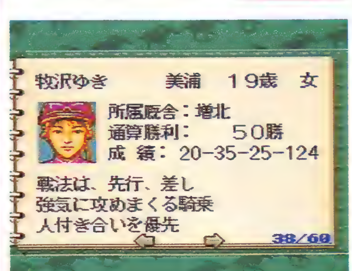
話題の46億円種牡馬も登場!!

騎手や種牡馬などが最新データに一新!

登場する騎手の中には、今年から競馬界で活躍中の、実在の女性騎手をモデルにした人物がいる。さらに種牡馬では、海外から46億円で輸入される「ラムタラ」が早くも登場。今年の競馬界の雰囲気で思う存分に育成に励めるのだ。



⬆実際の競馬界ではラムタラは秋ごろ日本に来るとか。一足先にゲームで会えるぞ



⬆上が今回登場する女性騎手のひとり。実在の女性騎手をモデルにしたのはシリーズ初だ

超新ロックオン

最新ソフトの先取り情報をお届け!

3タイプのカーアクションが遊べる！

ストリートレーサー

GB アクション

UBIソフト
9月発売予定
4980円
容量未定

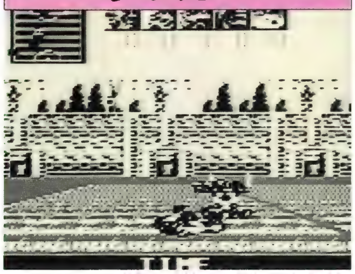
オドロな8人のキャラたちが乗り込む愛車を駆って、首位を争うレースゲーム。過去に発売されたSFC版をGBに移植したものだ。ゲームは3タイプあって、F1のようなレースのほか、円形のコースから他車をはじき出すカーアクションや、愛車を選手に見立てたサッカーが楽しめるぞ。どのタイプでも、他車をバットやツルハシなどで攻撃して、はじき飛ばしていくのが特徴だ。また、通信ケーブルを使えば、前述の3タイプのゲームについて、友達と1対1の対戦を楽しむことができるぞ。

イカつい奴らがそろってるぜ!!



キャラごとにスピードや攻撃力などが異なる。能力で選ぶか、見た目で選ぶか

サッカー



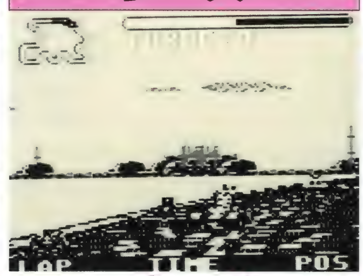
フィールドは芝生、屋内、氷上の3種類用意

ランブル



攻撃して他車をコースアウトさせるのだ

レース



レースモードは全24コース用意されている

他車に対して攻撃が可能!!

「レース」や「ランブル」での攻撃は、相手をコースからはじき飛ばすときに使用。「サッカー」では、ボールを持つ相手に攻撃して、ボールを奪っていくのだ。また、攻撃は自分の左右にのみ有効だぞ。

はじき飛ばせ！



並んだヤツには容赦なく攻撃を加えろ！

右に左に相手を攻撃!!





左右に攻撃できる。敵の攻撃はジャンプでかわすことが可能だ

『パチ夫くん』シリーズ4作が1本に！

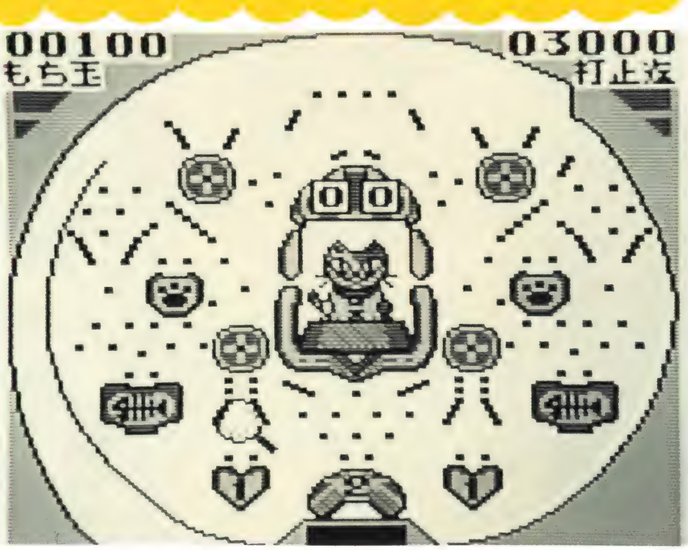
パチ夫くん ゲームギャラリー

GB バラエティ

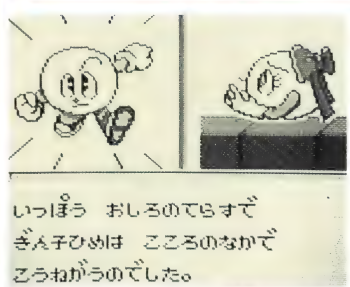
ココナッツジャパンエンターテイメント
発売日未定
価格未定
4M

GBで発売された『パチ夫くん』シリーズ3作と『パチ夫くんキャッスル』の、計4作を1本に収めたソフトだ。このうち『パチ夫くん』シリーズでは、全24機種のオリジナル台でパチンコが楽しめるぞ。また、『～キャッスル』は、ブロックの絵柄を合わせて積んで消していく落ちものパズルで、通信ケーブルでの対戦が可能だ。

収録の24機種でパチリまくり決定!!



ハネモノや液晶ドラムなど、台の種類も豊富。死ぬまでパチれる!?



かわいいタイプのキャラが登場する『パチ夫くん』シリーズ。4本も楽しめるのはお徳

人気ソフトの最新情報を追っかけ!

超新ホーミング

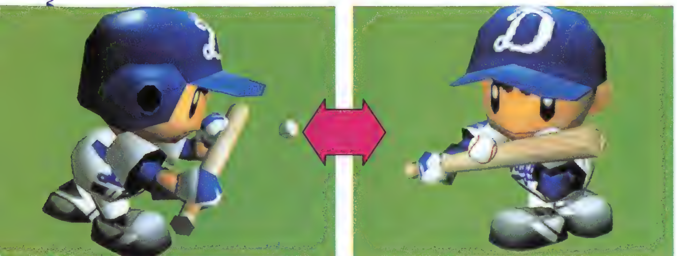
超空間ナイター プロ野球キング

N64	野球

イマジニア
発売日未定
価格未定
容量未定

表情豊かな選手のキャラパターンを入手!

実際の選手の特徴を再現した、「デカ」キャラが走り回るこのゲーム。今回はさまざまなアクションをとっている選手たちのCGイラストを大量入手! これらのキャラがN64で動く様子を想像しながら、続報に期待してくれ。



同じポーズのキャラを、視点を変えて見た図。実際のゲームでは、リプレイ機能により、通常のプレイとは異なった視点でゲームを見ることができる。



もうこれでもか、というほどさまざまな動きが用意されている

まだまだあるぞ!!



野球好きじゃなくても知ってるイチロー

マジカルドロップ2

SFC	アクションパズル

データイースト
9月20日発売予定
7800円
16M

各モードのSFC版最新画面が続々到着!

前回はまだ開発が進んでいなくて全モードの画面を見せることができなかったが、ようやく対戦や段位認定などについてSFC版の画面を入手することができたぞ。

本作のゲームシステムは業務用やSFCで出た前作と同じで、同じ色の玉を3つ以上タテに並べて消すというもの。そのとき、隣接する玉も消えるので、これを利用した連鎖消しも可能だ。このSFC版ではボスキャラを使えることや、5段階の難易度設定などが独自の要素として盛り込まれている。



キャラセレクト画面。もちろんボスも選べるぞ



前作のボス、ワールドも使えちゃうのだ



段位認定画面では、連鎖数なども表示される

超新 究極の先取り NEWS

TOKYO GAME SHOW'96 出展タイトル&メーカー最新速報

あと1カ月ほどと、開催時期の迫ってきたTOKYO GAME SHOW'96。ようやく出展タイトルや各メーカーブースの情報を入手できたので、さっそく情報を公開していこう！ 具体的な出展タイトルは左の表を見てもらえばわかるが、全体として言えるのはニンテンドウ64のタイトルが意外と多く出展されるということ。会場全体ではプレイステーションやセガサターンのタイトルが多くを占めているが、ニンテンドウ64のタイトルは初お目見えのものが多いこともあって、かなり話題を呼びそうだ。また、ニンテンドウ64に興味を持っている人にとっては、一度にいろいろなソフトを見ることができてうれしい限り、といったところ。ほかには、動いている画面が初めて披露される『スーパーファミコン ドラゴンクエストIII』も当日かなりの注目を集めるものと思われる。

出展タイトル一覧

メーカー	機種	ジャンル	タイトル
イマジニア	N64	野球	超空間ナイター プロ野球キング
エニックス	N64	アドベンチャー	ワンダープロジェクトJ2
エニックス	SFC	ロールプレイング	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
エポック社	N64	アクション	ドラえもん(仮称)
カプコン	SFC	格闘アクション	ストリートファイターZERO2
カルチャーブレーン	SFC	アクション	忍たま乱太郎すぺしゃる
カルチャーブレーン	GB	バラエティ	スーパーチャイニーズランド1・2・3'
カルチャーブレーン	GB	格闘アクション	SD飛龍の拳 外伝II(仮称)
カルチャーブレーン	GB	アクションパズル	パズル忍たま乱太郎GB
ケムコ	N64	シューティング	ブレードアンドバレル
コナミ	N64	――――――	(出展タイトル未定)
コンパイル	SFC	アクションパズル	す～ぱ～なぞぷよ通 ～ルルーの鉄腕繁盛記～
セタ	N64	ゴルフ	セント・アンドリュース(仮称)
セタ	N64	レース	REV LIMIT(仮称)
セタ	N64	シューティング	WILD CHOPPERS(仮称)
タカラ	SFC	ボード	スーパー人生ゲーム3
T&Eソフト	N64	パズル	Cu-On-Pa
T&Eソフト	SFC	ゴルフ	ペブルビーチの波濤New ～トーナメントエディション～
データイースト	SFC	アクションパズル	マジカルドロップ2
パック・イン・ビデオ	SFC	シミュレーション	牧場物語
パック・イン・ビデオ	SFC	シミュレーション	モンスタニア
ハドソン	SFC	アクション	スーパーボンバーマン4
バンプレスト	SFC	アドベンチャー	同級生2
ヒューマン	N64	レース	ヒューマングランプリ In Formula1
ユービーアイソフト	GB	レース	ストリートレーサー

※上記のタイトルは、全出展ソフトから任天堂のハードで発売されるもののみ抜粋したものです。また、出展タイトルは変更される可能性があることを御了承ください。

メーカー別ブースイベント

左で紹介しているメーカーのほか、周辺機器メーカーや、今キミが見ている「ファミマガ64」を作っている徳間書店インターメディアも会場にブースを構えている。ここではいくつかのブースの展示内容や、ブースで開催されるイベントについて紹介していこう。

■エニックス
ニンテンドウ64で、実際に『ワンダープロジェクトJ2』を体験プレイすることができる。

■エポック社
毎日先着150名にドラえもんグッズをプレゼント。

■カタパルト・エンタテインメント
スーパーファミコンやセガサターンで使えるモデム「X-BAND」を体験できる。当日は、会場内での通信対戦も可能。

■カルチャーブレーン
『忍たま乱太郎すぺしゃる』に入っているサブゲーム大会を開催。

■ケムコ
ブースに来てくれた人に、たくさんのプレゼントを用意。

■コナミ
ブース内に「テイクオフ・コナミ64」ゾーンを設け、ニンテンドウ64のソフトを一挙に展示する。

■コンパイル
会期中、連日『ぷよぷよ』大会を開催。また、「ぷよまん」やオリジナルグッズの販売も行う。

■タカラ
ゲームソフトを展示するコーナーのほか、ヘッドマウントディスプレイ「HMDダイノバイザー」を体験できるコーナーもある。

■T&Eソフト
『Cu-On-Pa』の勝ち抜き大会や、雑誌社対抗『ペブルビーチの波濤New』大会を開催。

■データイースト
毎日3～4回、豪華景品を用意した『マジカルドロップ2』ゲーム大会が開催される。

■徳間書店インターメディア
10月18日に創刊される「ファミマガWeekly」の告知と、記念グッズをプレゼント。雑誌のバックナンバーも販売する。

TOKYO GAME SHOW'96概要

日時：8月22日(木)～8月24日(土) 9：30～18：30（入場は17：00まで）
場所：東京ビッグサイト（東京国際展示場）東展示棟、東1ホール、東2ホール
交通アクセス：東京臨海新交通臨海線「ゆりかもめ」で国際展示場正門前駅下車
入場券販売：前売り券発売中。チケット販売店（チケットセゾン、チケットぴあ、ほか）、ファミリーマート店頭、JR東日本みどりの窓口、びゅうプラザにて販売
入場料：前売り券…一般（中学生以上）800円、小学生400円、ポスターがついてくるポスターチケットは一般のみで1600円。当日券…一般（中学生以上）1000円、小学生500円。小学生未満は入場無料
問い合わせ：TOKYO GAME SHOWイベント事務局
☎03-3246-6053

全14タイトル
任天堂N64ソフト年内発売スケジュール決定！

任天堂から今年中に発売されるN64ソフトのスケジュールが決定した。具体的な日程は決まっていないが、年内に14タイトルを各9800円(税別)で発売する予定だ。また、今回新タイトルとして発表されたものが5本あり、この中には『エフゼロ』など、SFC版で人気を博したもののN64版が登場している。なお、今回紹介しているソフトのパンフレットを7月21日から任天堂エンターテイメントショップや玩具店で配布しているので、興味のある人は行ってみよう。

9月発売

ウェーブレース64

スピードボートやジェットスキーに乗って水上をレースする。波の高さに合わせ加速、減速してコースを走っていくので見極めが重要になる。友達との対戦プレイも可能だ。



水上でのスピード感あふれるレース


もちろん対戦プレイをすることも可能

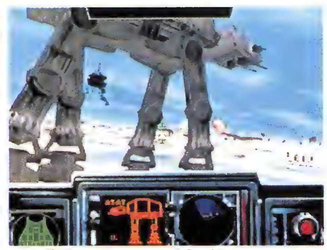


開発状況は最終段階に入っている

10月発売

スターウォーズ ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～

ルーカスアーツ開発のアクションゲーム。戦闘機に乗って、コックピットからの3Dシューティングや敵の兵士との白兵戦など白熱する戦闘シーンが盛り込まれている。


映画並の迫力ある戦闘が楽しめそうだ

テトリスフィアー(仮称)

初タイトルとなるパズルゲームだが詳細は不明。SFC版の『テトリス』は2D画面だったが、N64版では3次元で立体感のあるパズルゲームになるとのことだ。



球のパズルゲームなのだ

11月発売

マリオカート64

画面を4分割にして、4人まで同時にプレイが可能なカートレース。ゲームの内容はSFC版とほぼ同じ、マリオやルイージなど8人のキャラでレースをする。なお、新キャラとしてワリオが登場しているぞ。

3Dスティックをどのように使ってレースをしていくのか、これからの発表が楽しみ。



新キャラはどんな走りを見せてくれるのか


白熱する対戦プレイは楽しいよね

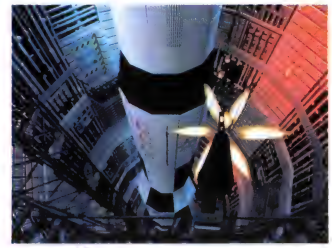
4人対戦のカートレース！



11月発売

ゴールデンアイ007

同名映画のストーリーをモチーフにしたガンシューティング。プレイヤーは"ジェームズ・ボンド"となってさまざまな任務を遂行していく。アクション要素もあるのだ。



3Dで進むガンシューティングだ

ブラストコープス（仮称）

制御不能となったミサイル運搬者が建物などにぶつかって爆発しないように、プレイヤーはブルドーザやダンプカーで障害物を破壊していく一味変わったアクションゲーム。



接触しないように破壊していく

ボディハーベスト（仮称）

130種類のビークル（乗り物）を使い分けて巨大な昆虫型エイリアンと戦っていくアクションゲーム。プレイヤーはさまざまな時を超えて地球を守るために戦っていく。



さまざまな乗り物で戦っていく

ヨッシーアイランド64

SFC版で活躍した"ヨッシー"がN64にも登場。今のところゲームの詳細は未定だが、3Dタイプではなく、2Dになるとのこと。



12月発売

カービィのエアライド（仮称）

ポリゴンで描かれたカービィがスノーボードのようなものに乗って山や谷を滑っていくアクションゲーム。



エフゼロ64

近未来を舞台にしたレースゲーム。基本的なシステムはSFC版と同じようだ。より描き込まれた未来世界でどんなレースをしていくのだろう。

ゴルフ（仮称）

プレイ中のコースの立体表現やカメラワークがウリのひとつとなるゴルフゲーム。スポーツゲームの操作方法はどうなるのか楽しみだ。

クライマー（仮称）

ゲームの詳細は未定。『ボディハーベスト（仮称）』を開発している"DMAデザイン"が手掛けているアクションゲームとのことだ。

スターフォックス64

ポリゴンを駆使した3Dシューティング。N64版は空中戦だけでなく、陸上や海での戦闘も用意している。



陸上や海など戦闘する舞台が多くなった。今度もステージの分岐が用意されているのだろうか



バギーブギー（仮称）

戦っていく途中で、プレイヤーの乗るバギーが進化、変形するのが特徴的なアクションゲーム。バギーを武装させて相手と撃ち合いをする。



バギーを武装させて相手と戦っていく。どれだけバギーが進化していくのか楽しみのひとつだ

飛び込み速報!!

GB『ポケットモンスター2』発売決定!!

友達とモンスターを交換できるのが特徴だった『ポケットモンスター』。早くもシリーズ第2弾の発売が決定！ 残念ながら詳細は未定だ。



『2』で登場する"ポケモン"のひとつ。前作の「赤」と「緑」のようにことなったソフトがでるのかな

NEW RELEASE INFORMATION

新作ゲームカレンダー

7月26日	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	グリプス戦記	バンダイ	3980円
8月2日	大貝獣物語Ⅱ	ハドソン	8200円
9日	忍たま乱太郎　すぺしゃる	カルチャーブレーン	8800円
	赤ずきんチャチャ	トミー	7800円
	牧場物語	パック・イン・ビデオ	7800円
	スーパーパワーリーグ4	ハドソン	7980円
23日	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	アクシズ戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	バビロニア建国戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕激走戦隊カーレンジャー　全開！レーサー戦士	バンダイ	3980円
24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	ヘクト	8000円
30日	ナンバーズパラダイス	アクレイムジャパン	8800円
	大戦略エキスパートWWⅡ	アスキー	未定
31日	本家 SANKYO FEVER　実機シミュレーション3	BOSSコミュニケーションズ	7480円
未定	必殺パチンココレクション4	サンソフト	9980円
9月13日	実況パワープロレスリング'96	コナミ	7980円
中旬	ペブルビーチの波濤NEW	T&Eソフト	未定
	Parlor！ Mini3	日本テレネット	4900円
20日	ウィザードリィ・外伝Ⅳ～胎魔の鼓動～	アスキー	9800円
	マジカルドロップ2	データイースト	7800円
27日	サラブレッドブリーダーⅢ	ヘクト	未定
下旬	ストリートファイターZERO2	カプコン	7800円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	ザンスカール戦記	バンダイ	3980円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション		
	コロニー格闘記	バンダイ	3980円
	〔ST〕クレヨンしんちゃん　長ぐつドボン	バンダイ	3980円
	〔ST〕美少女戦士セーラームーン　セーラースターズ		
	ふわふわパニック2	バンダイ	3980円
未定	モンスタニア	パック・イン・ビデオ	7800円
10月4日	マーヴル・スーパーヒーローズ　ウォーオブザジェム	カプコン	7800円
	ウイニングポスト2　プログラム'96	光栄	9800円
未定	忍たま乱太郎　スポーツ（仮称）	カルチャーブレーン	6980円
11月未定	スーパー人生ゲーム3	タカラ	7800円
	同級生2	バンプレスト	7980円
	ドラゴンナイト4	バンプレスト	7980円
12月6日	ミニ四駆　シャイニングスコーピオン　レッツ&ゴー！	アスキー	9500円
12月20日	忍たま乱太郎3	カルチャーブレーン	未定
発売日未定	タワードリーム	アスキー	未定
	義経伝説	アスキー	未定
	G・O・D	イマジニア	未定
	あかずの間	ヴィジット	未定
	クーリー　スカンク	ヴィジット	未定
	スーパーファミコン　ドラゴンクエストⅢ　そして伝説へ…	エニックス	未定
	勾玉伝説	エニックス	未定
	ドナルドダックのマウイマラード	カプコン	未定
	ピノキオ	カプコン	未定
	ああっ女神さまっ	ケイエスエス	未定
	ファイティングアイスホッケー	ココナッツジャパン	9980円
	MASK　マスク	東宝	未定
	サウンドファンタジー	任天堂	未定

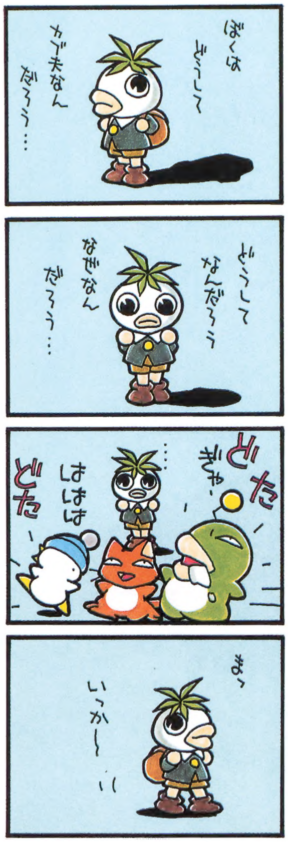
ニンテンドウ64

9月未定	ウェーブレース64	任天堂	9800円
10月未定	スターウォーズ～シャドウズ オブ ジ エンパイア～	任天堂	9800円
	テトリスフィアー（仮称）	任天堂	9800円
11月未定	ゴールデンアイ007	任天堂	9800円
	ブラストコープス（仮称）	任天堂	9800円
	ボディハーベスト（仮称）	任天堂	9800円
	マリオカート64	任天堂	9800円
12月未定	エフゼロ64	任天堂	9800円
	カービィのエアライド（仮称）	任天堂	9800円
	クライマー（仮称）	任天堂	9800円
	ゴルフ（仮称）	任天堂	9800円
	スターフォックス64	任天堂	9800円
	バギーブギー（仮称）	任天堂	9800円
	ヨッシーアイランド64	任天堂	9800円
発売日未定	ダイナマイトサッカー（仮称）	イマジニア	未定
	超空間ナイター　プロ野球キング	イマジニア	未定
	マルチレーシング（仮称）	イマジニア	未定
	ワンダープロジェクトＪ２　コルロの森のジョゼット	エニックス	未定
	ドラえもん（仮称）	エポック社	未定
	ブレードアンドバレル	ケムコ	未定
	ゴエモン　アドベンチャー（仮称）	コナミ	未定
	ゴルフ（仮称）	コナミ	未定
	サッカー（仮称）	コナミ	未定
	ベースボール（仮称）	コナミ	未定
	麻雀（仮称）	コナミ	未定
	セント・アンドリュース（仮称）	セタ	未定
	REV LIMIT（仮称）	セタ	未定
	WILD CHOPPERS（仮称）	セタ	未定
	Cu-On-Pa	T&Eソフト	未定
	クリエイター（仮称）	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG2	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮称）	任天堂	未定
	MOTHER3（仮称）	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮称）	ハドソン	未定
	スーパーパワーリーグ64（仮称）	ハドソン	未定
	ボンバーマン64（仮称）	ハドソン	未定
	シューティング（仮称）	ビデオシステム	未定
	麻雀（仮称）	ビデオシステム	未定
	ヒューマングランプリ　In Formula1	ビデオシステム	未定

スーパーファミコン

7月26日	レナスⅡ	アスミック	9980円
	シムシティJr.	イマジニア	8200円
	エナジーブレイカー	タイトー	7980円
	スプリガン・パワード	ナグザット	9800円
	アースライト　ルナ・ストライク	ハドソン	7980円
	テーブルゲーム大集合！　将棋・麻雀		
	・花札・トゥーサイド	バリエ	6800円
	〔ST〕SDガンダムジェネレーション　一年戦争記	バンダイ	3980円

すごい へべれけ by うっちー



ファミマガ64 次号予告

8月の東京ゲームショウを目前に、続々と発表されるサードパーティのN64ソフト群をかたっぱしからから総力特集!! 別冊付録は、今年の前半に発売された任天堂ブランドソフトをまとめてズバッと攻略する永久保存版「NINTENDO攻略大全」でキマリ!!

1996 No.4・5合併号 8月23日・9月6日号

8月6日発売

カレンダー早耳情報

●任天堂や、サードパーティのメーカー各社からニンテンドウ64のタイトルが一挙に発表された。今後も続々と新タイトル情報が発表されると思われるので、期待して待っててくれ。

●タイトル充実のスーファミターボに、『SDガンダムジェネレーション』シリーズの新タイトルが2本加わった。詳しくはスーファミターボHEAD LINEのコーナーで紹介しているぞ。

●最近、スーパーファミコンのソフトの価格が安くなっているのは皆さん御存知の通り。ところが何と、今度はスーパーファミコン本体の価格まで安くなってしまうのだ!! これは任天堂によるスーパーファミコン値引きクーポンの企画が7月31日で終了することに伴うもので、新価格は9800円（消費税別）、実施日は8月14日からとなる。

発売日未定	マーヴェラス（仮称）	任天堂	未定
	ボンバーマンビーダマン（仮称）	ハドソン	未定
	リングにかけろ	メサイヤ	未定

ゲームボーイ

8月9日	〔13色〕桃太郎コレクション	ハドソン	3980円
23日	〔13色〕熱闘サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣	タカラ	4500円
9月未定	ストリートレーサー	UBIソフト	4980円
	〔13色〕スーパーチャイニーズランド 1・2・3 ダッシュ	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕SD飛龍の拳Ⅱ（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕パズル 忍たま乱太郎（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕バーチャル飛龍の拳GB（仮称）	カルチャーブレーン	未定
	〔13色〕不思議のダンジョン 風来のシレンGB －月影村の怪物－	チュンソフト	3900円
10月未定	パチ夫くんゲームギャラリー	ココナッツジャパン	未定

バーチャルボーイ

発売日未定	ドラえもん	エポック社	未定
	スターシード	ココナッツジャパン	5800円
	プロテウスゾーン	ココナッツジャパン	5800円
	アウト オブ ザ デスマウント（仮称）	J・ウィング	未定
	新日本プロレスリング 激闘伝説	トミー	未定
	バウンド・ハイ	任天堂	未定
	バーチャルダブル役満	バップ	未定
	ヴァーチャル・ガンマン	ビクターエンタテインメント	未定
	バーチャルブロック	ボトムアップ	未定

再発売

<スーパーファミコン>

8月9日	スペースインベーダー～ザ・オリジナルゲーム～	タイトー	4980円
8月下旬	シムシティJr.	イマジニア	8200円

カレンダーの見方

発売日	タイトル	メーカー	価格
6月28日	スーパーファミマガ64DX	TIM	9800円

●青字は初登場、赤字は発売日に変更のあったものです。●価格は特に表記のないものは税別、（込）は税込みです。●タイトルの前に〔13色〕とあるのはスーパーゲームボーイの13色表示モード対応、〔ST〕とあるのはスーファミターボ専用カートリッジです。


KONAMI
K
制作
プロダクション
ダイヤモンド ヘッド
DIAMOND
HEAD
PRODUCTION
K



KONAMI
最新データ搭載で、
プロ野球'96年シーズンに対応。
野球が熱い。
パワプロがだんぜん熱い!
じっきょう パワフルプロやきゅう
'96 かいまくばん
実況パワフルプロ野球'96開幕版™
実況担当 ABCスポーツアナ安部憲幸
最新データを搭載。感動のドラマを作るのは、キミだ!
新人選手を育成するサクセスモード。一軍に昇格させてアレンジチームで使おう!
6人まで参加できるリーグ戦モード。しかも、リーグ編成が自由になった!
14チームまで作れるアレンジチーム。キミだけのドリームチームを作ろう!
KONAMI OFFICIAL GUIDE・公式ガイドシリーズ
「実況パワフルプロ野球'96開幕版」
パワプロ勝利の方程式!!
超強力公式ガイド7月26日発売!!
定価:1,000円
発行:コナミ株式会社　発売:NTT出版株式会社
'96コナミ
ときめきティーン
栗林 みえ
東京ドーム公認/© 1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
(社)日本野球機構公認　IBM BIS プロ野球公式記録使用
RESPONSE SOUND SYSTEM
RESPONSE SOUND SYSTEMとは
波形高率圧縮・高速転送によって、ゲーム中の実況中継を完全に実現させたコナミオリジナルサウンドシステムです。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。
スポーツゲーム
好評発売中
メーカー希望小売価格
7,500円
(税別)
KONAMI
コナミ株式会社
本社/〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
東京支店/〒101 東京都千代田区神田神保町3-25
大阪支店/〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店/〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所/〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
仙台営業所/〒980 仙台市青葉区本町2-17-27
金沢営業所/〒920 石川県金沢市尾山町2-17
広島営業所/〒730 広島市中区大手町2-7-10
高松営業所/〒760 香川県高松市番町1-1-5
福岡営業所/〒810 福岡市中央区天神2-8-30

ファミマガ64
1996 8月9日号 NO.3
第3種郵便物認可 平成8年8月9日発行 第12巻第14号（通巻253号）
発行人/山森 尚 編集人/山本直人
発行 徳間書店インターメディア㈱
発売 ㈱徳間書店
〒105 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ/☎03(3573)8633
編集/☎03(3573)8601 広告/☎03(3573)8612 販売/☎03(3573)8613
〒105-55 東京都港区東新橋1-1-16 ☎03(3573)0111(代)
特別定価590円（本体573円）



雑誌 27712—8／9 ©Tokumashoten Intermedia 1996
印刷 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1027712080594